# Blade Runner

AA.VV.

BLADE RUNNER

Lectulandia

Rafael Argullol, Guillermo Cabrera Infante, Juli Capella & Quim Larrea, Alberto Cardín, José Luis Guarner, Antonio Miró, Vicente Molina Foix, Fernando Savater, Antonio Tello, Eduardo Úrculo, Jorge Wagensberg, rinden homenaje con sus textos, desde ámbitos tan diversos como la poesía, la filosofía, la ciencia, la moda, el diseño o el propio cine, a *Blade Runner* (1982), la mítica película de Ridley Scott que ha dejado su sello en distintos campos del pensamiento y de la imagen.

AA. VV.

# Blade Runner

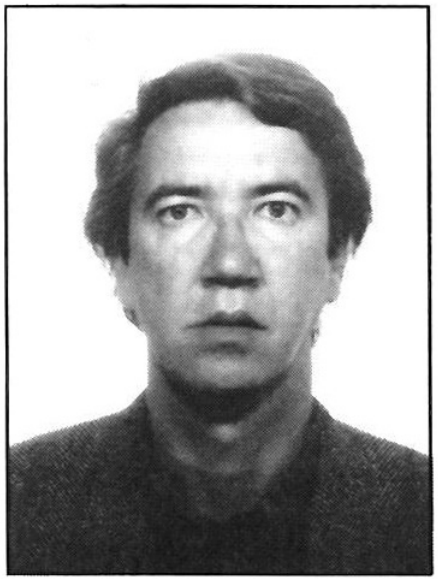
**ePub r1.0**
**Titivillus** 23.12.2019

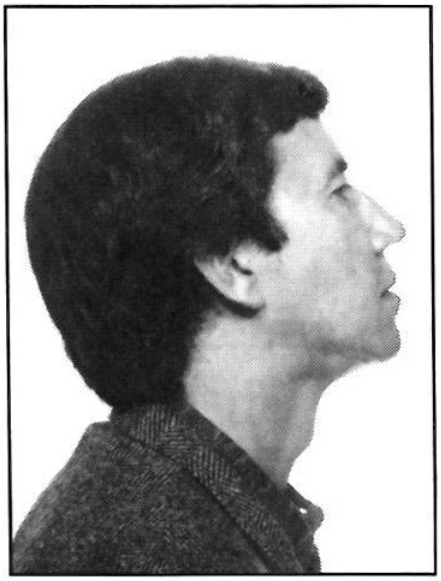
Título original: *Blade Runner*
AA. VV., 1988

Editor digital: Titivillus
ePub base r2.1

«Yo he visto cosas que vosotros no creeríais. He visto atacar naves en llamas más allá de Orión. He visto rayos C brillar en la oscuridad cerca de la Puerta de Tanhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir».

B





Replicante: Rafael Argullol
Fecha de creación: 31.12.1949
Función: merodear
Constitución: alargada
Carácter: claroscuro

# También Zeus debe caer

Esquilo fue un hombre sabio. Puso a Prometeo en los confines del mundo para que protegiera la loca carrera de los hombres en pos de sus «ciegas esperanzas». Eligió el escenario con soberbia clarividencia: alrededor de aquel peñasco en el que se encadenaba al titán cautivo sólo había desnudez. Esta roca del Cáucaso es, en realidad, una isla que pende del vacío. Cielos despoblados, estepas de infinita desolación y, al fondo, el Tártaro expectante que aguarda. Prometeo está solo. Todo el tiempo está solo, con la excepción de la presencia fugaz de fuerzas numinosas. Y, como tenue intervención humana, la danza atormentada de la errante Ío. Prometeo permanece en el escenario más escueto que se haya podido concebir. Pero la sabiduría de Esquilo estriba en su capacidad de enriquecer del modo más absoluto esta aparente precariedad. Este escenario, casi reducido a la nada, contiene el todo. A los hombres y a los dioses, al cosmos, trabajosamente forjado en medio de violencias, y al caos, sombra acechante que envuelve el pasado y el porvenir. Contiene, además, la poderosa inteligencia de la ley fundamental: el mundo busca su justicia a través de catástrofes porque en cada catástrofe brota la semilla de una ulterior perfección.

Nadie, ni nada, escapa a esta ley. Por eso en este escenario desnudo está todo. Y por esa razón —exclusivamente por esa razón— Prometeo es el filántropo por antonomasia. Únicamente a partir de una sutilísima percepción de la condición y el terror humanos, como la que demuestra Esquilo (es decir: la «cultura que es Esquilo»), podía expresarse la idea de que la limitación de los hombres sólo es soportable si, asimismo, cabe imaginar la limitación de los dioses. Y esto es lo que canta Prometeo: los dioses tienen un incomparable poderío, mas tampoco ellos se sustraen a la ley del mundo. También ellos están sujetos a la *Ananké* primordial que rige los destinos y los involucra en senderos en los que nada, para nadie, es *seguro*. Esta es la gran enseñanza que debemos a la tragedia de Esquilo. La inseguridad de los dioses alivia la inseguridad de los hombres y, en cierto modo, les abre un resquicio de libertad. No hay, desde luego, posibilidad de paraíso, pues los paraísos sólo se dan, como quimeras invertidas, en aquellos que construyen sobre sus cabezas

ídolos inviolables. Sin embargo, este pequeño espacio de libertad, el único posible, es el que empuja a los hombres a lanzarse en el torbellino del azar con la conciencia, inquietante pero cómplice, de que también el universo es azar. Prometeo no deja otra opción, ni siquiera la de la nostalgia, porque en su horizonte no hay edades áureas, ni paraísos perdidos, ni dioses eternamente felices. El hombre no puede mirar atrás. Únicamente avanzar, a pesar de la inevitable caída. Resurgirá y, de nuevo, caerá. Al igual que el universo. Al igual que Zeus.

No obstante, Esquilo, además de sabio, era piadoso. Creía en los dioses, a pesar de su imperfección, porque creía que un sentido último, indescifrable para los hombres, regía el mundo. El acontecer de la existencia estaba surcado de continuas turbulencias, pero los estragos del odio y de la guerra, los desórdenes de la sangre, impulsaban al universo hacia el descubrimiento de su propia Justicia. En relación a Esquilo, Sófocles nos parece mucho más terrible porque, habiéndose desvanecido el horizonte de la piedad, ninguna fe cobija el desamparo humano frente al azar. En las tragedias de Sófocles la tenaz suposición de libertad es, aunque admirable, la única venganza que el hombre puede oponer a la absoluta arbitrariedad del destino. La tragedia griega termina su grandioso recorrido devorándose a sí misma, en un exceso de verdad Acaba aniquilando la idea consoladora de un cosmos incomprensible pero piadoso. Por eso es sustituida por la comedia, expresión del sarcasmo de la supervivencia y antesala lúcida del declive de una civilización.

Al hombre se le hace casi insoportable vivir sin sentirse, de una u otra manera, amparado en formas de piedad cósmica. Y esto es tanto así que, en buena medida, su «historia espiritual» se circunscribe a los sucesivos esfuerzos religiosos, metafísicos e incluso científicos por incrustar la existencia en un *cosmos piadoso*. Dante es implacable con su orografía del castigo y la salvación, pero su organización supraterrenal es tan geométricamente perfecta que a la postre resulta familiar y accesible para los habitantes de la tierra. Cuando se resquebraja la nítida geometría dantiana los pensadores renacentistas, seducidos por una imagen ilimitada del universo, se apresuran a postular la armonía secreta que emana del Alma del Mundo. E incluso después, cuando la propia revolución astronómica del Renacimiento amenaza con arrinconar a las fuerzas divinas, abandonando al hombre a su pleno aislamiento cósmico, la Razón y la Ciencia se aprestan a recomponer el orden necesario con que se legisla el mundo. El gran engranaje de Newton, en el que Dios obligadamente ocupa un dudoso lugar, sigue implicando el reconocimiento de un *cosmos piadoso*.

El reclamo a la piedad cósmica es posible en la Atenas del año 500 antes de nuestra era, en la Florencia del año 1300 o en el Londres de 1700. Pero ya no lo es en Los Angeles-2019, año en el que transcurre la acción de *Blade Runner* y hacia el que se encamina *nuestra* acción. En Los Angeles-2019 la creencia en un sentido último desde el que late una promesa de piedad ha desaparecido. Cosmos y caos conviven estrictamente, y los pasos prometeicos del hombre se producen en un delicado, salvaje, equilibrio sobre el filo de una navaja cuya longitud se desconoce. A un lado, la opresión barroca de un mundo en el que el impetuoso avance técnico ha arrojado a la cuneta de un brumoso pasado aquello que, en otros tiempos, los hombres llamaban «espíritu» o «alma». Al otro, el insondable vacío que aquel mismo avance técnico, a pesar de sus portentosas conquistas, no sólo no ha logrado paliar sino que ha incrementado abrumadoramente.

Ambas vertientes, apenas separadas por la finísima hoja de la navaja, están igualmente presentes en el escenario de *Blade Runner*. Únicamente *vemos* el decorado barroco, asfixiante y fascinante, pero cada figura, cada acción, cada conducta están determinadas por aquel otro decorado, invisible y omnipresente a la vez, que suspende al hombre en el naufragio absoluto de un espacio para el que jamás tendrá tiempo suficiente. Por eso Los Angeles-2019, contrapaisaje denso, casi irrespirable, del paisaje vacío, es un espacio dominado por la insuficiencia del tiempo humano, la auténtica gran amenaza, más poderosa que la seca invitación a la ausencia que llamamos muerte.

Pero si el sueño del hombre, su único sueño en realidad aunque haya tomado mil caras, es vencer tal amenaza, su pesadilla es verla encarnada, recrearla como un interlocutor capaz de recordarle vorazmente su propio miedo. El sueño del hombre es alcanzar a ser Dios y su pesadilla verse obligado a simular que ha alcanzado ese propósito. Porque entonces comprende la miserable situación de Dios al crear seres a su imagen y semejanza: seres que, precisamente gracias a esa imagen y semejanza, le recuerdan de continuo su soledad y su temor.

*Blade Runner* presenta un *momento*, quizá posible, de estos sueño y pesadilla. Hace tiempo que el hombre lleva imaginando momentos semejantes como retos decisivos con los que poner a prueba su propio mito. De ahí que Los Angeles-2019, al contrario de tantas escenografías de ciencia-ficción, nos resulte eficazmente íntimo. Está todavía lejano, pero lo sentimos próximo. Es todavía futuro, pero ya es presente. No es una fantasía propuesta contra nuestra realidad, sino una realidad largamente imaginada durante siglos. Un depósito de sedimentos que cada pasado ha ido precipitando sobre el espejo

del porvenir. Este escenario nos es verosímil porque nos muestra un futuro que tiene grabadas las imágenes de esos pasados, a pesar de que la tempestad del tiempo ha desfigurado sus huellas, distorsionándolas y mezclándolas en un laberinto de incertidumbre. Las calles de Los Angeles son también las calles de Praga por las que merodea el Golem. Sus arquitecturas son también pirámides mayas y templos clásicos. Sus muchedumbres son también las muchedumbres de cualquiera de nuestras metrópolis. El desafío se desarrolla entre las sombras chinescas de la Historia.

Es un desafío inevitable: rodeado el laberinto de lo incierto por el desierto de lo desconocido, desprovisto el cosmos de un último sentido consolador, el hombre, para interrogarse, se ve impelido a hacer de creador y criatura al mismo tiempo. *Blade Runner* es la tragicomedia de este desdoblamiento, de esta escisión esquizofrénica una vez ha sido *técnicamente* realizada. Los replicantes, en apariencia esclavos programados, han sido concebidos para preguntar desde el punto de vista humano pues, en el fondo, su mayor perfección como criaturas estriba en su capacidad de rebelión contra la ignorancia. Frente a ellos sus creadores, en apariencia sus dioses, están aprisionados en su impotencia para responder desde igual punto de vista. Creadores y criaturas chocan ante el escollo insuperable del mismo enigma.

Hay, no obstante, una diferencia entre ellos. Mientras los hombres, con distintas intensidades y a tenor de sus diversas funciones (Tyrell, el cerebro procreador, Sebastian, el diseñador genético, o Deckard, el pesimista ejecutor de la ley), tienen una clara conciencia de la naturaleza de este escollo, los replicantes, sumidos en un estado de infancia espiritual, luchan desesperadamente por tenerla. Se debaten todavía entre las «ciegas esperanzas» que en la obra de Esquilo se atribuían a los humanos, al tiempo que éstos, lúcidos y desesperanzados tras miles de años de progreso, ejerciendo de nuevos prometeos se ven obligados a acatar la incontrolable superioridad de esa *Ananké* primordial, cuya férrea oscuridad ha resistido todos los asaltos del conocimiento.

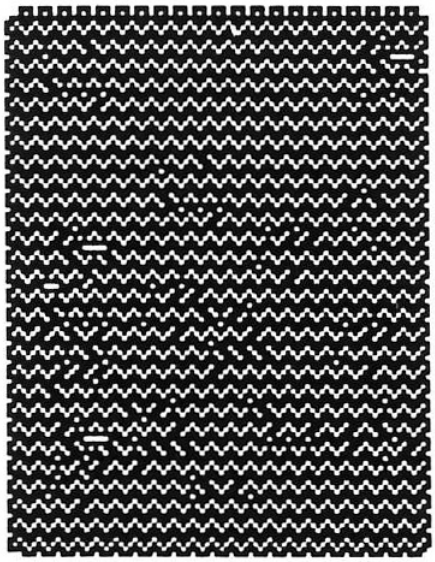
Los creadores aman y odian a sus criaturas porque, si bien están orgullosos de su perfección técnica (al igual que Jehová después de su génesis), temen la rebelión (lo mismo que Jehová) y su interrogación. Las criaturas aman y odian a sus creadores porque al agradecimiento filial le sucede el sufrimiento provocado por los límites con que han sido engendrados. La conciencia quisiera contemplarse en una hermosa imagen de inocencia sin dolor, mas la inocencia, a cualquier precio, aspira ella misma a ser conciencia: el círculo vicioso que encierra la entera historia humana. Por

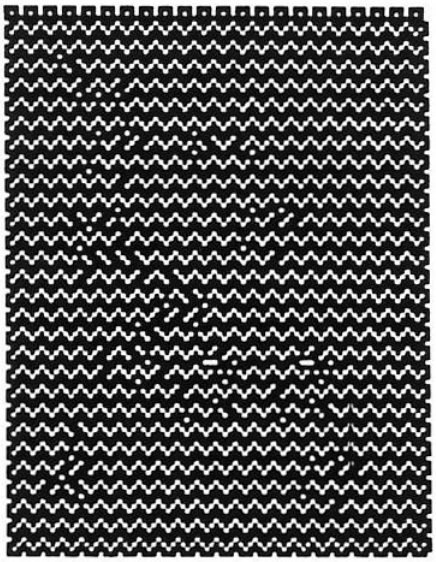
eso el hombre, atrapado entre los resortes de esta contradicción, necesita matar al Padre, matar a Dios, para acceder al pleno estado humano. Sólo el deicidio le sitúa brutalmente ante sí mismo, despojándole de la seguridad de la dependencia paterna y arrojándole a la libertad del huérfano.

El deicidio es el eje alrededor del cual se mueve la acción claustrofóbica de *Blade Runner*. Tyrell, el procreador de humanoides, es sólo conciencia, acarreando la morbosa perversión de ser sólo conciencia. Pero además personifica el cénit del gran movimiento de usurpación del trono divino que significa la ciencia moderna. Es, pues, un deicida. También Roy, el replicante que aúna en su persona la mayor fortaleza inocente y el mayor ansia de conciencia, lo será. Necesitará asesinar a Tyrell, su creador, para llegar a sentir libremente su destino trágico. Con su deicidio Roy deja de ser un replicante pues, al asegurarse del carácter inevitable de la muerte, se asegura de su acta de nacimiento como hombre.

Los Angeles-2019 nos parece, a pesar de su distancia, cercano porque nos enseña un escenario en el que se representa el único género al que está abocada nuestra cultura: la tragicomedia. La comedia del escepticismo y del sarcasmo, del baile de disfraces en el que se ocultan los rostros de la angustia bajo las brillantes máscaras de la tecnología. Del juego descreído y el reto desmesurado. La comedia de una supervivencia que inventa templos para derribarlos entre carcajadas de pánico. Una comedia que, por tanto, tiene también la grandeza de una tragedia porque nos muestra a un hombre furiosamente empeñado en quebrantar sus fronteras. A pesar de la existencia de la Gran Frontera. También Roy, el replicante que ya ha nacido como hombre, sueña más allá de las fronteras cuando percibe que ha llegado su «tiempo de la muerte». Desde su naturaleza fuerte e inocente ha visto cosas portentosas. Ha intuido la salvaje belleza del mundo. Asimismo ha intuido su dolor, y el peor dolor, lo sabe ya, es desvanecerse como las lágrimas que se pierden en la lluvia. Ha sido presa de una incomprensible violencia. Ha sido destruido y también él, en un último acto, puede destruir. Pero acepta otra venganza: la piedad humana contra la impiedad del cosmos. Deja que viva aquél que aún tiene vida. Por frágil, mentiroso y efímero que sea el tiempo que le va a ser concedido.

BL





Replicante: Guillermo Cabrera Infante
Fecha de creación: √∫?9¡...
Función: ¿åð†®œΩ®≠Ωa
Constitución: §√®∫b∫@ð
Carácter: ®†¥®∫ð!!

# La caza del facsímil

Al principio de *El amargo té del general Yen*, esa obra maestra del cine exótico y erótico de 1932, en que China no era vecina sino remota y amenazante como un planeta Marte amarillo, Frank Capra (tal vez el más americano de los directores de Hollywood, aunque naciera en Sicilia) creaba una admirable escena de turbas asiáticas en pánico de hormigas ante el fuego y que luego repetiría con mayor desespero en *Horizontes perdidos*, ya convertido en un autor mayor del arte de la fuga. Ahora, en *Blade Runner*, China ya está entre nosotros: la ciudad del futuro es la Pekín del pasado. Es la ciudad de todos los ángeles caídos: del cielo al infierno. Los Angeles contiene a Hollywood, que siempre ha contenido a Los Angeles. Pero en el año 2019 es una enorme urbe letal: Los Angeles es Los Angeles Infernales. En la ciudad que vendrá (Los Angeles es una de las ciudades más secas del hemisferio) llueve eternamente una lluvia ácida, espesa, casi viscosa: del cielo conquistado cae constantemente un agua, como la que asombró a Gordon Pym, que se puede cortar con un cuchillo y verla separarse en estrías estrechas. Ahora esa metrópolis es la meca del futuro, colmada de edificios de altura vertiginosa, pirámides que bajan del cielo a plomo, como la lluvia. Pero todas las torres altivas se ven ruinosas, cariadas y abandonadas a la erosión, como la babel indigente de cinco continentes y siete mares que bulle abajo y habla *desesperanto*, impenetrable mezcla de inglés, español, chino, japonés y, ¡sorpresa!, el holandés errante, errando aún más esa *lingua franca* y frenética: diez dialectos que conmueven la lengua.

Como en las ficciones de Ray Bradbury, la ciencia-ficción es en este film una moraleja que rodea a una fábula, perla de cultivo monstruosa que es una excrecencia invertida. Para el año 2019, al revés de la China intestina de un siglo atrás, todo pánico perecerá y Los Angeles, violentando la visión de Capra, será, es, una ciudad colmada y calma que canta en la lluvia como bajo una ducha de dulce vitriolo. En las calles hay estancos más que fondas que son lo contrario a muchos McDonalds: sólo se venden viandas vegetales, en apariencia. No es éste el paraíso de Bernard Shaw o de Hitler, vegetarianos vigilantes, sino un producto de la invención del hombre: entonces el *ersatz* es

de *rigor mortis*. No queda ya nada de carne ni pescado, el planeta convertido en un restaurante al que siempre se llega tarde. Toda la vida animal ha sido desplazada de la tierra por el hombre y la necesidad es la madre de esa invención de Dios que es su único, último error.

*Blade Runner* es, sin embargo, la apoteosis de esa radiante invención visual del siglo XX (el cine, se recordará, se inventó en el siglo XIX) que es el anuncio lumínico, luminoso más bien. Pero la ciudad vive en tinieblas, más cerca ahora del oscuro Piranesi que del alba de Alva Edison. Entre cárceles imaginarias y alucinaciones del opio del cine, la única fuente de luz audible viene de la parodia. En la banda sonora, una voz que recuerda un cruce telefónico entre Humphrey Bogart y Dick Powell, es la de Philip Marlowe, que regresa de entre los muertos para acechar su presa, zombis del futuro, fantasmata.

Los Angeles ya no es más L.A., *lunatic asylum*, asilo de todos los locos, sino una visión de lo que vendrá: *nightmare* a la que despertaremos una noche. Los mitos ya no son el sueño colectivo sino la pesadilla de todos. La voz que narra sobre las luces y desde las sombras, como en la mejor tradición de la serie negra, es una voz amiga, segura, confiable. Es el sonido transmitido por el hilo de Ariadna para sacamos del laberinto del pasado que se presenta como único porvenir posible. En *Blade Runner*, gracias a la parodia, la más risueña forma de homenaje, la luminosa ciencia-ficción se casa con la novela negra y no tienen una cinta mulata, sino una hermosa alucinación en glorioso tecnicolor: la pesadilla sin aire acondicionado. Nada funciona ya en la tierra, excepto, claro, la más prodigiosa tecnología, capaz de mantener colonias activas en sofisticadas naves espaciales y de fabricar exactas reproducciones de esa criatura de la que nunca parece haber bastante: *homo erectus*. El mismo animal que aniquiló a todas las bestias de la tierra y con sus sueños ha creado la ficción admirable que cuenta un cuento que nunca debió empezar. *Ad astra per asperissima!*

Deckard, el protagonista, se llama también Rick, pero no es dueño del *Rick's Cafe Americain* durante una ocupación nazi futura de una *Casablanca* de cartón y telón pintado en Marruecos. Ni ha venido a Los Angeles por las aguas (ni siquiera por el agua), sino que es un detective privado del futuro —es decir— del pasado. Antiguo policía, ha nacido y vivido y ahora agoniza en L.A., *locus abyssus abyssum*. Su especialidad es la caza del homúnculo, facsímiles perfectos de ese original que se cree aún más perfecto. Rickard es, en una fase brillante, un Blade Runner o rastreador matrero: un sabueso sofisticado y solitario, que sabe más por animal que por hombre. Es decir,

confía en sus instintos mientras alrededor todos se dan al instante, el *carpe diem* del futuro. Al final, Rick Deckard (un Harrison Ford más maduro que en las *Galaxias*) demostrará quién sabe más: si el viejo diablo que fabrica facsímiles y los gasta, o el joven que nació con el fin de los siglos, el siglo XX, doble incógnita. Este siglo, por fortuna, es también el inventor de todas las imágenes imposibles y entre ellas, la más fascinante, el cine hablado. Para quien como yo detesta la lectura de libros de ciencia-ficción, de Julio Verne a Arthur Clarke, pero se apasiona con el ingenio visual de *Star Trek* en la televisión, cada película de imágenes futuras, desde *Lo que vendrá* hasta *Dark Star* y *Silent Running*, es una invitación al viaje. O el viaje mismo a veces.

Ya era el viaje desde los días de ira infantil, pura pataleta, por no poder ver a la semana siguiente el otro episodio de *Flash Gordon* cuando todavía se llamaba *Roldán el temerario* y el planeta Mongo no era un chiste ramoniano. Siguió siendo en esos años cincuenta en que se iba a la luna como al mismo misterio cósmico. O venían del espacio exterior arrojando imágenes como tecnología ingenua a la cara del espectador: pedradas en tercera dimensión. Lo fue aún más ante el aséptico mundo futuro de *2001: Odisea del espacio*, en que el mono más bruto de África se convertía en un simio superior, *homo sapiens*, y el mero hombre se trocaba en un superhombre, mono mayor o simio siniestro, con la ayuda de una laja fúnebre como una fosa y los acordes de todo Strauss posible, desde el vienés Johann hasta el nazi de Richard en *Así habló Zaratrustra*. Manes de Nietzsche y filiación que ha adoptado *Blade Runner* en este crepúsculo de los odiosos. De *2001* acá, la tecnología ha avanzado hasta parecerse al cine, forma visible de la magia, para dejar detrás todos los misterios que vendrán. Suceda lo que suceda en el espacio exterior, cada día es más obvio que estamos solos en el universo y más que una causa somos el efecto de una casualidad —o un juego del azar—. O canicas de Eisntein: pensantes bolitas de barro.

Ahora *Blade Runner*, la más excitante y perfecta de las películas de fantaciencia, de Fanta y ciencia, desde *2001*, muestra no un futuro promisorio sino, empeorando lo presente, un mañana peor: polvo eres y terminarás comiendo polvo. O fideos plásticos. Lo que encuentres primero. El futuro es de lo más odioso. En medio del entretenimiento más sofisticado, pocas películas han mostrado una realidad más espantosa que la muerte. Toda la historia que cuenta *Blade Runner*, un cuento de hados, desde el título que tiene el embrujo del hampa americana según el cine, puede quedar contenida en una cápsula terrestre, pero no para enviar al futuro, sino para abrir ahora, como el séptimo sello de Alka Seltzer.

Cuatro réplicas (y no replicantes como quiere el traductor: nadie replica a nada: robots más perfectos que el androide: un hombre con sus virtudes físicas y mentales centuplicadas, tanto como sus defectos morales), obreros ejemplares, regresan de un satélite artificial, el sino es vecino, a la tierra buscando prolongar su exigua vida de cuatro años adultos pero irremisibles. Las réplicas condenadas son dos hombres (uno fuerte como Atlas, Charles; otro inteligente como Einstein pero sin escrúpulos éticos: sabe que el hombre juega a las canicas con los androides) y dos mujeres bellas y brutales: un cuarteto listo y letal y armado con la total tecnología que los creó a imagen del hombre, dios menor. Todos no tienen más que un proyecto perentorio y una sola ilusión humana, terriblemente humana: durar, vivir un poco más ilustrando el verso: «Oír llover no más/sentirme vivo». Nada más Unamuno, nada más unánime. Pero al ver el espectador cuál es la vida en la tierra en el año 2019 este afán se hace inhumano. ¿Qué hombre, bestia o su exacta simetría quiere de veras vivir en ese mundo bajo la lluvia perenne, malvada ilustración del verso vasco? La tierra es ahora un inframundo bajo una lluvia perenne, ácida y aniquiladora: un universo vacío y hostil y a la vez atiborrado de una multitud que es una masa compacta y promiscua que se hacina en ese infierno bajo el agua. ¿Vivir para ver llover no más?

Como en toda ficción política que usa la ciencia como vehículo convincente, desde Swift hasta Orwell, un viaje al futuro no es más que la proyección implacable del presente: la utopía hecha distopía, deshecha. En *Blade Runner* ese porvenir es ya un huésped instalado entre nosotros. No hay más que visitar Times Square al atardecer para ver cómo convive la tecnología de las imágenes más inventiva, desde Disney en los anuncios de neón controlados por computadoras de animación, con el *escualor* más inhumano. ¿O es más humano? Es, como prevenía Ortega, una convivencia democrática: la revulsión de las masas. Pero su sola solución ahora no es un sistema sutil sino brutalmente autoritario. En *Blade Runner* ambos mundos forman un universo hostil y depravado, representado por ese parquímetro automático que, como castigo capital a una contravención menor, ejecuta *ipso facto* al conductor inadvertido que ignoró (o tal vez olvidó) las instrucciones para aparcar. El policía de tránsito es a la vez juez y verdugo. ¡Que le sirva de lección! La ley es letal, total.

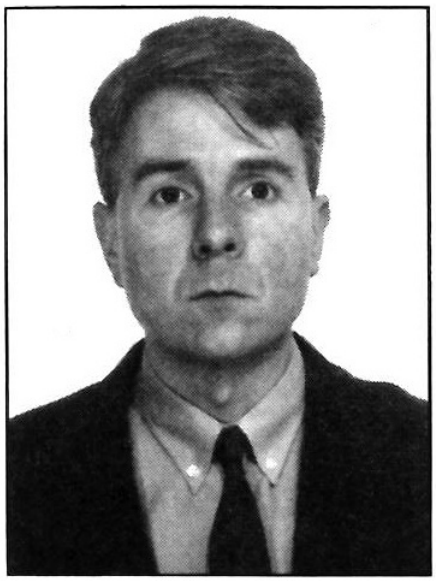
Al final, cuando el Blade Runner mejor caza al réplica mayor, que muere (es decir, es destruido) luchando por vivir una vida invivible, puede uno terminar esta visión y el siglo que la hizo posible con las palabras de un bárbaro refinado (y por tanto cruel), ese señor de la guerra, el general Yen. Al

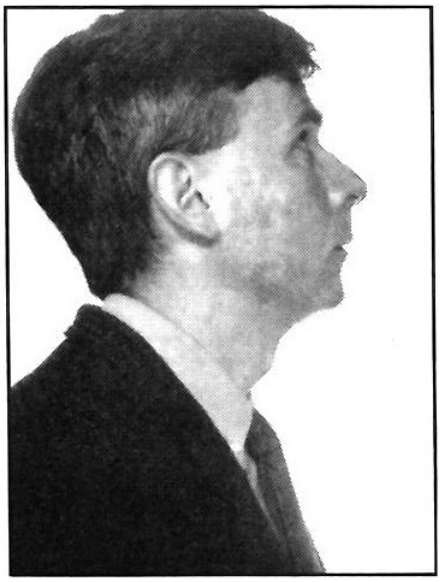
acusarlo Barbara Stanwyck de que su auto raudo acaba de atropellar y matar a su pobre palanquín, como un mago manchú el general saca de la amplia manga de su bata mandarina un pañuelo de sutil seda para replicar cortés, cortesano, cartesiano, a la compasiva misionera americana, el chino a la vez impecable e implacable: «Si su palanquín ha muerto, señora, es entonces un hombre afortunado. La vida, en su mejor momento, es apenas tolerable».

Pero *Blade Runner* termina a la manera americana en una optimista luminosidad imprevista pero anhelada: la de la abierta naturaleza plácida de la pradera del sueño. El libro sin embargo acaba en la naturaleza creada por el hombre-atea, inhumana. Dos mujeres educadas tienen un intercambio telefónico (no hay por qué imaginar el aparato: la conversación es suficiente) que es fruto del futuro: «Quiero una libra de moscas artificiales, por favor. Pero eso sí, que vuelen y que zumben», dice una. Dice la otra: «¿Es para una tortuga eléctrica, señora?».

Prefiero por supuesto la película. No sólo porque tiene a Harrison Ford, ahora un Houdini de la época, maestro del arte del escape, y esos efectos especiales (antes eran defectos espaciales) que la inundan de luz como de lluvia en una cascada luminosa. Sino también porque está en ella la dulce belleza anacrónica de Sean Young, *la fanciulla* del Oeste del año 2019 que va vestida como Joan Crawford en su apogeo. ¿O era ya perigeo? Ella es, gracias a la tecnología del cine, un facsímil redimible: modelito para amar. Es ella la que forma el film del futuro. Allí donde, como quería Oscar Wilde, las flores serán extrañas y de sutil perfume, donde todas las cosas serán perfectas y ponzoñosas.

BLA





Replicante: Alberto Cardín:
Fecha de creación: 18.4.1984
Función: ego-distónica
Constitución: floja
Carácter: agrio

# ¿Todo lo que se mueve está vivo?

> El diseño ha sido una artificialización progresiva de lo natural. Entonces, ¿qué hay de inmutable a través de los siglos? Pues se mantiene inmutable aquella serie de problemas existenciales que están relacionados con la muerte.
>
> Alessandro Mendini, arquitecto

## *El colmo del diseño*

A pesar de las duras críticas que en su día recibió *Blade Runner* por especialistas, cinéfilos y aficionados a la ciencia-ficción, el film causó un fuerte impacto entre el tiquismiquis sector de la arquitectura y el diseño. Ofrecía un aventurado panorama de estas disciplinas en un futuro no muy lejano, y mucho más verosímil del que hasta la fecha nos tenían acostumbrados las babosas películas del género.

Preguntado el arquitecto barcelonés Eduardo Samsó sobre su vocación más profunda, respondía que hacer cine era la labor creativa que más le seducía. Inventar, sin ningún tipo de cortapisas, la arquitectura, la decoración, el vestuario, el mobiliario, el grafismo, incluso la música, resultaba sin duda la máxima aspiración de cualquier creativo, y eso sólo es posible en nuestra sociedad a través de la ficción del cine. En ese sentido *Blade Runner*, además de sus jugosas disquisiciones filosóficas, ofrecía una visión inquietante del próximo hábitat humano. Pero además se apoyaba literalmente en un objeto, en un diseño, el de un replicante, para urdir su trama.

## *La pasión humana por lo que se mueve*

Año 2019, Los Angeles en un futuro cercano. Se somete a examen con un test Voight-Kampff de empatía a un supuesto habitante del planeta Tierra. Pero éste resulta ser un androide. Máquinas perfeccionadas con casi todos los

atributos humanos: el superdesarrollado modelo Nexus 6, producto del eminente científico doctor Tyrell, dueño del imperio industrial que lleva su mismo nombre. Viéndose descubierto en el test, el replicante León Kowalsky dispara a bocajarro contra el Blade Runner que lo examina y huye sin inmutarse.

Casi trescientos años antes, en plena época del rococó, un antepasado de León también es sometido a un examen, esta vez ante la Academia de Ciencias de París. El examinado es un flautista «que tiene unos labios que se mueven, una lengua también móvil, que hace las veces de válvula para el paso del aire, y unos dedos animados cuyas puntas de cuero abren y cierran a la perfección los orificios de la flauta». Elogiado por Diderot y D'Alembert, el autómata del genial inventor Jacques de Vaucanson, pasó a ocupar una digna referencia en la *Encyclopédie* francesa; y también otros de sus ingenios, como el Pato Mecánico, capaz de mover sus alas emplumadas compuestas por más de dos mil piezas, zambullirse, comer grano, e incluso expulsar, tras un complejo proceso químico, algo similar al excremento.

En 1920 el escritor checo Karel Capek inventaba la palabra robot en su libro *R.U.R.* (Rossum's Universal Robots) que, recogiendo la tradición ancestral de objeto animado, iba a desarrollarse abundantemente hasta nuestros días, tanto en ficción como en la vida real.

*Blade Runner* ofrece una visión global de la sociedad venidera, pero por primera vez no alternativa sino real: un urbanismo canceroso y una arquitectura sucia, mezcla entre el pasado perenne y la acumulación de nuevas construcciones. Una arquitectura posmoderna por definición, compleja, variada, fruto de la yuxtaposición, la adición o la mezcla, nunca de la premeditación o el laboratorio. Una visión muy lejana a los asépticos, cromados y pulcros pasadizos de *2001 o La Guerra de las Galaxias*.

Los interiores rezuman el barroquismo que procura el paso del tiempo. Las luces son frías o calientes, pero siempre deben penetrar una densa atmósfera, como si el mismo aire y polvo hubiese estado allí acumulándose desde siglos. Los objetos adoptan apariencias rancias y atemporales, van del *high-tech* al neobrutalismo. Los vehículos volantes nos resultan de lo más familiar, al igual que los complejos aparatos telemáticos o los paraguas luminosos. El vestuario vuelve a ser caleidoscópico: medieval entre los orientales, de alta costura en las oficinas, punki en la calle… Y por encima de todo, amenazadoramente, un monstruoso amasijo de lucecitas nos va provocando intermitentemente: «*enjoy… enjoy… enjoy…*».

¿No es ésta, desgraciadamente, la visión más probable de nuestro futuro entorno? ¿No es incluso en algunos detalles, por ejemplo la sustitución de llaves por tarjetas, la reproducción de la realidad actual? Por eso justamente la película nos da miedo, por eso impresiona y deprime. ¿Es justo tildar la película de pesimista? La pregunta inmediata es: ¿No serán capaces arquitectos, urbanistas, y diseñadores de renovar y mejorar nuestro entorno para dentro de treinta años?…

*Los objetos también viven*

Los teléfonos de Boris Vian rabiaban al dar una mala noticia, incluso algún personaje era castigado por matar a una silla. Pero a fin de cuentas sabemos que los objetos, aunque se muevan, no tienen vida. ¿O quizá sí? Veamos.

En *Blade Runner*, J.F. Sebastian regresa fatigado a su casa, ha sido un día duro, trabaja en la Tyrell Corporation como diseñador genético. Cuando llega a su apartamento, en la cuarta planta del Bradbury Building, dos pequeños seres animados con atuendos grotescos salen a su encuentro. Le saludan y tropiezan provocando la risotada de su dueño, que los ha diseñado en sus ratos libres: «Me fabrico amigos». Él sabe que sus criaturas vivirán más que él, pues padece un irreversible proceso de envejecimiento acelerado, el síndrome de Matusalem, que le hará sucumbir antes que sus creaciones. Lo que aún no sospecha es que además morirá a manos de un replicante que ha ayudado a construir.

Mucho tiempo antes, durante los siglos XVI y XVII proliferaron en la corte de los Austria unos personajes similares a los engendros cómicos de Sebastian, pero eran humanos: los bufones. Solían ser enanos y deformes para así resaltar la belleza de sus dueños. Se vestían con ropas usadas de los monarcas, para parodiar más esperpénticamente sus costumbres. Vivían de limosnas y según el antojo del señor a quien servían y hacían compañía. Uno de ellos, Francesillo de Zúñiga, bufón de Carlos IV, fue castigado con la tortura hasta la muerte por ofender a un noble al que pretendía entretener. Muchos otros corrieron igual suerte. Habían sido «creados» por los monarcas para su servicio y por lo tanto disponían hasta de su vida.

Algunos bufones llegaron incluso a conspirar en la corte, al igual que sus descendientes electrónicos, los replicantes Nexus, insatisfechos con su condición anónima, y de servicio temporal a los humanos. Obsesionados por

tener que convivir constantemente con la pregunta «de dónde vengo», «¿cuánto tiempo me queda?». La misión de Deckard era retirarlos, «desenchufarlos», a fin de cuentas matarlos.

*La angustia de la caducidad*

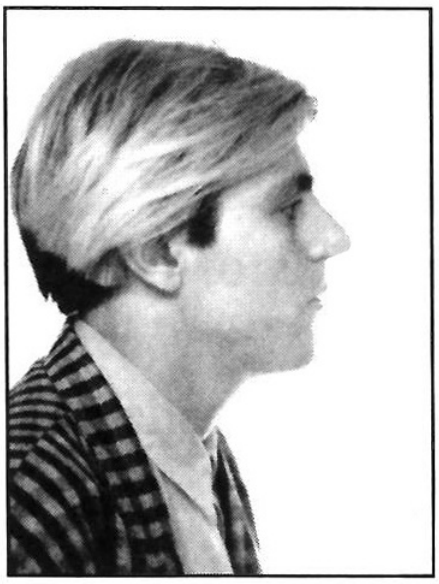
Es verdaderamente lamentable y deprimente pensar que cuando muramos seguirá funcionando nuestra máquina de escribir y que nuestro televisor continuará inmutable emitiendo electrones. Cuando seamos polvo seguirán en pie catedrales y rascacielos, y firmes los miles de muebles que hayamos usado en vida. La permanencia del objeto sobre lo humano es una burla grotesca para su creador. La obsesión de grandes creadores ha sido precisamente escapar al tiempo, asegurar la pervivencia mediante sus obras. Prolongarse infinitamente transformados en cuadros, lámparas o edificios ideados por ellos. Sin embargo los objetos de *Blade Runner*, los replicantes, saben que deben morir a los cuatro años, y al igual que los hombres buscan desesperadamente su eternidad. Se rebelan contra sus genitores y les exigen longevidad. No es tan sólo la «paradoja del creador», donde las criaturas se rebelan contra el amo, es algo mucho más impresionante: pretenden obtener todos los atributos de una máquina, además de los de un mortal. Este es precisamente su gran error, no librarse de las desventajas terrenas, del deterioro, amargamente ilustrado por Cioran: «Tras tantos años, toda una vida, volví a verla. ¿Por qué lloras?, le pregunté de entrada. No lloro, me respondió. Y en efecto no lloraba, me sonreía, pero habiendo la edad deformado sus rasgos de alegría no podía ya acceder a su rostro, en el que se hubiera podido leer: Quien no muera joven se arrepentirá tarde o temprano».

No sabían los diseños androides la ventaja que tenían por desaparecer sin envejecer. La seguridad que les confería el tener conectado un dispositivo de marcha atrás. Gozar de cualidades perfeccionadas durante cuatro años, pero escapar a la decrepitud. Sin embargo, por querer parecerse a los hombres, anhelaban incluso sus defectos y desventajas, de las cuales se aprovecha cínicamente el protagonista al final de la película, quien consciente de la caducidad replicante, no sabemos si contento o desconsolado, piensa mientras escapa con un hermoso pedazo de circuitos con apariencia de hembra perfecta: «No sabíamos el tiempo que estaríamos juntos, pero ¿quién lo sabe?…».

Está claro que, a fin de cuentas, todo era cuestión de ajustar unos reguladores. En última instancia, todo era cuestión de diseño.

¿O quizá no…?

BLAD



Replicante: Juli Capella & Quim Larrea
Fecha de creación: 4.1984
Función: complicante
Constitución: física
Carácter: endémico

# La frágil fama del futuro

> La tendencia hacia la simetría, si se la contempla como movimiento hacia un ideal, se revela como un deseo de muerte.
>
> L. Law White, *La forma de lo desconocido*

¿Qué convierte a una película en «película de culto»? ¿Por qué, por ejemplo, *La diva* y no *París nous appartient* o *Spectre one out*, inspiradas por igual en *L'Histoire des treize* de Balzac? ¿Por qué el culto rendido a *Blade Runner* y el total olvido de una película mítica como *Forbbiden Planet*? Existen ciertamente los *revivals*, y las películas «eternas» como *Lo que el viento se llevó*, ambiguamente conservadas entre la nostalgia y la rechifla. Y están también las películas «geniales», como *Eva al desnudo* o *Sunset Boulevard*, donde, a la irónica sublimidad alcanzada por una estrella y un director, se une una perfección formal que induce a la veneración catártica.

Pero las «películas de culto» son otra cosa. Su estatus no es el de los grandes mitos genéricos, que en los años setenta solían agruparse por maratones y hoy se incluyen en ciclos televisivos, y de los que las grandes productoras antologan de tanto en tanto las secuencias «cumbre», mil veces reproducidas en pósteres y revistas. Tampoco su culto es el mismo que los cinéfilos otorgan al «cine de autor», culto diferencial pero sistemático rendido a cada uno de los films de los grandes directores.

La devoción de las «películas de culto» es efímera y pasional, ni demasiado pública ni bien codificada, tan difusa como las modas mismas y a la vez retrasada respecto de ellas. Los sustentadores de este culto no son cinéfilos de pro ni *connaisseurs* de las grandes estrellas y sus intimidades. Se trata de devotos de lenta receptiva, pero tenaces, ansiosos por buscar sentido trascendente en productos únicos. Es, en definitiva, un fenómeno de semicultos: una realidad *middlebrow* que aspira desesperadamente al *high*.

El film objeto de esta devoción resulta ser una percha perfecta para estas pretensiones, está como preformado para ellas: junta en sí lo más típico de varios géneros, acumula lo más reconocible junto con cierto velo esotérico,

suma las modas anteriores a las previsibles, y como bricolaje único de tantas determinaciones, se ofrece como objeto de especulación y arca de emblemas para los iniciados.

Claro que el paso de la preformación al culto no es siempre sencillo, ni mucho menos inmediato, y aún habría que decir que hay films preformados que no llegan a actualizar jamás su ser «de culto», aunque esto quizá sea retorcer demasiado ontológicamente las cosas tal vez porque en igualdad de condiciones siempre gana el film de aspiración más minoritaria, como es el caso en este momento de dos películas a la vez convergentes y simétricamente inversas, *Prick up your ears* y *Parting glances:* ambas podrían convertirse en la «película de culto» gay de los ochenta. Por el tema, la de Frears podría llevar la delantera, ayudada por la persona y los *Diarios* de Orton. Y sin embargo *Parting glances* salió ya ofreciéndose como película rara y de capilla, a la vez crítica e intimista, comedia de costumbres y manifiesto filosófico. Orton resulta, a pesar de todo, demasiado *daté*, de una subversión contracultural que hoy más bien resulta curiosa (*queer!*).

*Blade Runner* tuvo ciertas dificultades para hacerse reconocer como película de *cult movie*. Intervino en esto, sin duda, la anterior película de su director, *Alien*, tan innovadora en el género de la SF como en su día pudo serlo *2001*, pero con muchas menos pretensiones metafísicas, y un pulso narrativo de riguroso *thrill* equiparable al de *La guerra de los mundos* o *La invasión de los ladrones de cuerpos*. Tan fascinante aportación al género, que continuaba el tecnologismo realista de *Atmósfera 0* (las tripas chirriantes de la nave) y de *Saturno 3* (primera aparición estelar de un androide psicópata), y que resultó posteriormente ensalzada por la zafiedad de su secuela (*Aliens*), necesariamente hizo aparecer a *Blade Runner*, en un primer momento, como un film puramente preciosista, en el que el decorado parecía ser la principal estrella.

Y ciertamente lo era, pero en perfecta trabazón con el guión, la dirección de actores, y el trasfondo ideológico-afectivo que daba unidad a todos los elementos. Basta comparar *Blade Runner* con ese producto típico de la Corman Factory que es *Androide* (concebido como un prólogo *a posteriori* de la película de Scott), para ver que, siendo el planteamiento del producto Corman mucho más coherente narrativamente, visual e ideológicamente estaba afincado en los cincuenta, mientras que el film de Ridley Scott sintetizaba toda una serie de tradiciones anteriores y se establecía como modelo de un imaginario del futuro perfectamente a tono con la época.

Una de las propuestas ideológico-visuales más atractivas de la película, a la hora de imaginar el futuro, es la de proyectarlo como una realidad heteróclita, de desigual desarrollo y cargada de elementos atávicos, e incluso primitivos, chocantemente combinados con el más sofisticado desarrollo tecnológico: el mercado de animales artificiales, concebido como una mezcla de zoco moruno y mercado de pescado japonés, donde una especie de bruja oriental analiza por ordenador una escama de pescado (que resulta ser de serpiente biónica, con el número de serie incorporado), es quizás el mejor ejemplo de esta idea realmente innovadora, cargada de sabiduría antropológica.

Hasta *Blade Runner* (y aun después: ahí está el caso de *2001*) las películas de SF solían presentar un mundo igualado en su degradación o en su avance tecnológico: al primer tipo de propuesta, el del mundo polucionado hasta lo insoportable y la humanidad desaparecida, o casi, pertenecerían películas como *Soylent Green* (la primera que presenta un futuro realmente negro, donde los humanos se vuelven caníbales sin saberlo), *1997*, *Rescate en Nueva York* (proyección de la jungla tribal de Manhattan hacia el futuro), la serie de *El planeta de los Simios*, y *La máquina del tiempo* (donde los humanos aparecen como zombis sometidos a una raza cruel: los morlocks). Al segundo tipo pertenecerían prácticamente todas las demás películas del género, aunque las haya, como *Planeta prohibido*, que presentifiquen los terribles peligros del avance tecnológico en forma de voraces ectoplasmas del inconsciente, o las que, como *THX 1138* o *La fuga de Logan*, nos muestran un mundo infeliz y apagado, sometido a y separado de un mundo exterior muerto o polucionado, al que le está prohibido acceder.

El mundo futuro de Ridley Scott es, en cambio, un mundo hecho de detritus culturales, donde lo atávico convive con la más avanzada tecnología, bajo el imperio de un clima acuoso y entenebrecido. La visión de Los Angeles, año 2019, que Scott nos ofrece es una clara perversión de la vista canónica de la ciudad, tal como se divisa desde las colinas de Hollywood: el valle y su trazado hipodámico, convertido en un inmenso hervidero de fuegos fatuos y fumarolas, y punteado por los edificios similares a fortalezas de las grandes corporaciones (la idea tan cara a Eco de una nueva Edad Media). El interior de la ciudad, en cambio, se asemeja extrañamente al Tokio de hoy, con sus inmensos paneles luminosos, sus entrelazados de neón, sus calles estrechas, y todo ello conviviendo con chiringuitos en los que se vende *sushi* y *noodles soup*: la proyección, en este caso, es pura transposición, cual si quisiera decirnos que ese futuro heteróclito ya está dado en algún sitio.

Frente al mundo monstruosamente dominado por las máquinas de *Terminator*, Scott presenta una imagen mucho más sutil del futuro, donde la crueldad de los androides es fruto de su desespero y no consecuencia de su inexorable programación, y donde el *hardware* (no demasiado diferente del actual, si exceptuamos los coches volantes de la policía) no ha invadido con su estrépito el mundo humano hasta dejarlo arrinconado en las alcantarillas.

De hecho, desde el punto de vista tanto ideológico como narrativo, el gran atractivo de *Blade Runner* está en esta humanidad demasiado humana de los seres artificiales, de esos Nexus 6 que vuelven a la Tierra para suplicar de su creador un alargamiento vital. En torno a este núcleo se despliegan todos los temas clásicos de la identificación del policía y su presa, la ternura del criminal (¿no recuerda acaso la patética crueldad de Roy Batty al criminal personificado por James Cagney en *White heat*, sólo que mucho más humano y reflexivo, aun siendo un replicante?), el cinismo del detective, y al mismo tiempo su desvalimiento afectivo, la *liaison* amorosa entre el policía y la chica del arroyo (que en este caso es un arroyo biológico, más que social), etcétera.

Ese final en el que el jefe de los replicantes rebeldes, después de una lección a lo Espartaco, salva a su perseguidor y entona una despedida estoica del mundo, es quizás uno de los más tristes y ejemplares parlamentos mortuorios del cine mundial, sobre todo en boca de un gigante como Rutger Hauer: «Yo he visto cosas que vosotros no creeríais… Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir».

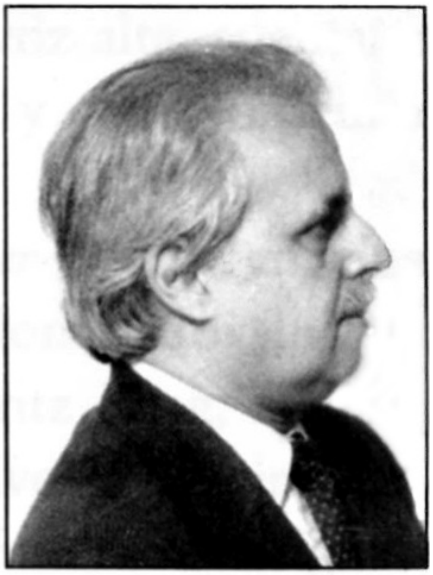
Es un adiós a la vida tan inesperado en un ser al que hemos visto matar sin pestañear a su creador (Tyrell quien por cierto resulta ser una magnífica recreación del doctor Frankenstein: mucho más cínico y sofisticado), que deja al espectador tan estupefacto como al propio Rick Deckard. Es la cumbre filosófica de la película, donde el policía, el Blade Runner interpretado por Harrison Ford reelabora al Bogart de *Más dura será la caída*, pero en metafísico: «No sé por qué me salvó la vida. Quizás en esos momentos amaba la vida más de lo que la había amado nunca. No sólo su propia vida, sino la de todos. Mi vida. Todo lo que él quería eran las mismas respuestas que todos buscamos: ¿De dónde vengo? ¿Adónde voy? ¿Cuánto tiempo me queda?».

Los ecos moralistas, la visión de la vida que este final-explicación y en-sí de toda la trama de la película, resume, van más allá de cuanto conscientemente pretendía Scott. Quería «mezclar la serie negra a lo Raymond Chandler con la ciencia-ficción especulativa», y le salió una mezcla de Hawks, Huston y Ford (aunque más Huston que los otros dos) a la altura de lo que cualquier cinéfilo pudiera desear.

Pero la preformación cultural de *Blade Runner* recoge muchos más elementos que los propiamente cinéfilos (sustanciados no pocas veces en esas grandes frases cruciales, refulgentes como máximas de grandes filósofos), o los perspicazmente antropológicos: recupera la tradición del expresionismo alemán (los techos bajos, las habitaciones y las calles oscuras, los edificios barrocos —la casa de J.F. Sebastian, el diseñador genético—, las alcantarillas: un tenebrismo de origen ecológico en este caso), la del cómic barroquista y metafísico (Escher: una influencia explícita), y enlaza con un precedente de la SF muy poco trabajado desde los años treinta: la *Metrópolis* de Lang, coloreada y sonorizada con música de Queen por las mismas fechas de aparición de *Blade Runner*.

La sensibilidad sismográfica de Scott para reelaborar tradiciones a punto de revivir y adelantarse a modas que empezaban a condensarse en el ambiente se ha hecho notar en su clara influencia sobre productos inmediatamente posteriores a su película: *Dune* (que estuvo a punto de dirigir), *Brazil* (tan exhibicionistamente posmoderna) y la serie televisiva *Max Headroom* (una extraña mezcla de *Blade Runner* y videoclip estándar). Lo curioso es que fueran estos productos, ya asentados y reconocidos dentro de una corriente explícita, los que hicieran volver la vista, con ánimo zahorí, hacia el hontanar estilístico de *Blade Runner*, que ha acabado adquiriendo la misma ambigüedad de todos los objetos de culto: todos encuentran en ella la interpretación, el rasgo identificatorio, que los hace diferentes.

BLADE



Replicante: José Luis Guarner
Fecha de creación: 1.2.1937
Función: escritor
Constitución: sólida
Carácter: variable

# El hombre de sable contra el infierno de Ridley

Un detective testarudo, desaliñado y vulnerable, consumido por el alcohol, la duda y el derrotismo, persigue con tenacidad en Los Angeles —una ciudad más desolada y feroz que nunca— a un grupo de fugitivos de la justicia, hasta eliminar a su jefe, el más peligroso de ellos, en un duelo encarnizado y vicioso. El héroe, inconfundible remedo de Philip Marlowe, piensa en voz alta, cuenta en primera persona su aventura, tal y como ordenan los preceptos del *roman noir*.

Pero *Blade Runner* ocurre en el año 2019, Los Angeles es un conglomerado siniestro de Tokio y Metrópolis —la de Fritz Lang, no la de Superman— que surcan varios niveles de circulación, donde altavoces ruidosos difunden consignas ininteligibles, letreros luminosos y pantallas de vídeo diseminan mensajes indiferentes, mientras una lluvia gris, mefítica, cae sin cesar. Y los evadidos a cuya caza va el protagonista no son otra cosa que replicantes, es decir, robots androides, productos refinados de la ingeniería genética, hechos de carne y sangre además de plástico y componentes electrónicos, tan perfectos que prácticamente nadie podría distinguirlos de los humanos. Pero la identidad de éstos podría suscitar un no menos angustioso interrogante…

Es esta una extrapolación ingeniosa y malvada, sin duda, en la que Ridley Scott, director de *Blade Runner*, tiene alguna experiencia. En *Alien*, su precedente epopeya, un carguero que regresa a puerto se detiene en una isla desierta, para atender una llamada de S.O.S. Sus siete tripulantes descubren una nave extrañamente fosilizada, con el esqueleto del capitán todavía al timón, y continúan el viaje, ignorantes de que una entidad misteriosa se ha introducido a bordo y les llevará a la destrucción… Podría ser una novela de Joseph Conrad, de quien Scott adaptó un relato en su primera película, *Los duelistas*, y no por azar el carguero lleva por nombre *Nostromo*. Pero no se trata de un buque que transporta copra por el océano Indico, sino una aeronave comercial del siglo XXI en ruta hacia la Tierra.

*Alien* es un brillante y perverso experimento en terror, que exorciza miedos tan antiguos como el mundo. Pero, en definitiva, no es mucho más: un

pan de suculenta apariencia y sin nada dentro, un juego del gato y el ratón sin particular refinamiento —la trama es mínima, los personajes no pueden ser más esquemáticos— aunque, eso sí, llevado a las últimas consecuencias. Por algo su origen no es otro que una oscura producción de serie B, *It! The Terror from Beyond Space*, perpetrada por Edward L. Cahn en 1958, y que un guionista inventivo —Dan O'Bannon, a quien se deben unas cuantas invenciones maliciosas, como el robot petulante y parlanchín, en realidad una bomba nuclear, que lleva a todos de cabeza en *Dark Star*, la primera película de John Carpenter— y unos cuantos diseñadores de genio transfiguraron en algo próximo a una tragedia del espacio.

*Blade Runner*, por el contrario, se presenta como un producto mucho más ambicioso, incluso al borde de lo pretencioso. No podía ser de otra manera, a fin de cuentas, porque su fuente de inspiración es mucho más sofisticada, una novela de Philip K. Dick publicada en 1968 —año emblemático—, y provista del portentoso título *Do Androids Dream of Electric Sheep?* El nombre de Dick —un verdadero Dick Turpin de la ciencia-ficción— no dirá gran cosa a los profanos en ese tipo de literatura. Pero posee indudables resonancias para quienes frecuentan los espinosos senderos de la utopía futurista. No es ningún recién llegado precisamente: publicó su primer cuento en 1952 y contaba en su haber con un centenar de relatos y una veintena de novelas cuando la muerte le sorprendió en marzo de 1982, a los cincuenta y tres años. En Europa se le respeta más que en Estados Unidos, donde su novela de mayor empeño, *A Scanner Darkly* —aparecida en 1977 y que no es de ciencia-ficción sino una elocuente y emotiva historia de la «cultura de las drogas» de los sesenta— no mereció del editor más que un anticipo de dos mil quinientos dólares. No es un autor conocido del gran público, ni tampoco un gran escritor: su prosa, como la de tantas otras figuras del género, es más bien correosa y no muy grata de leer, en inglés por supuesto. (Ignoro si las traducciones la mejoran, dado que las esquivo por sistema; una gran mayoría de novelas de ciencia-ficción es ya difícil de entender en la lengua original, pero la traducción castellana suele hacerlas estrictamente incomprensibles). Las utopías de Dick se distinguen, sin embargo, por una espléndida percepción del absurdo universal, una inventiva tan malévola como su humor, fruto de una lógica llevada a extremos lunáticos. Y desde su prematura desaparición su prestigio no ha dejado de crecer, se ha consolidado como una figura de culto, una voz vibrante y personal en el campo de la fantasía especulativa.

La historia de cómo *Do Androids Dream of Electric Sheep?* se convirtió en *Blade Runner* es algo tortuosa. Pero antes valdría quizá la pena detenerse un momento en cómo se le ocurrió a Dick la idea de esa novela. «Hay algo en nosotros de humanoide, morfológicamente idéntico al ser humano, pero que no es humano. No es humano quejarse, como un miembro de las S.S. hace en su diario, de que los niños hambrientos [en los campos de concentración] no le dejan dormir. De ahí mi idea de que en nuestra especie hay una bifurcación, una dicotomía entre lo que es humano realmente y lo que sólo imita lo que es humano realmente», concluyó tras la lectura de numerosos documentos de la Gestapo como material para su novela *The Man on the High Castle* (1963), basada en la alegre proposición de que Estados Unidos perdiera la segunda guerra mundial y quedara dividido en dos zonas, una controlada por los alemanes, la otra por los japoneses.

De esta noción parte la premisa de *Do Androids Dream of Electric Sheep?* En ella presenta Dick una sociedad donde la práctica erradicación de la vida animal en la Tierra, fuera del hombre, conduce a medir la riqueza por la posesión de animales vivos. De acuerdo con un catálogo que establece escalas de valor, como es usual con las antigüedades o los automóviles usados, los ricos compran corderos, ovejas, vacas, gatos como símbolo de *status*. Y quienes no pueden permitirse animales vivos, han de contentarse con réplicas mecánicas. (En la escena más inquietante del libro, un sapo hallado en el desierto y por el que se espera obtener una cuantiosa recompensa —en cuanto la especie se cree prácticamente extinguida— posee un diminuto panel de control en el abdomen…). Nada más natural que en ese universo de imitación, de falsificación organizada y sistemática, la erosión de la humanidad real por imitaciones progresivamente perfectas e indetectables se revele como una plaga inédita y fatal, donde la evolución degenera en sustitución, sin que nadie sea capaz de descubrir la diferencia. Ya tenemos aquí, pues, a los replicantes, aunque en la novela no se llamen así —pero no nos adelantemos a los acontecimientos—. El caso es que, en 1969, tras dirigir su primera película larga, *Who's that Knocking at my Door?*, Martin Scorsese pensó en filmar el libro de Dick. No lo consiguió, y la opción cayó en manos de una compañía llamada Herb Jaffe Associates. Alguien llamado Robert Jaffe pergeñó un guión en clave de comedia. A Dick le pareció tan espantoso que, cuando Jaffe y él se vieron por primera vez, «yo tenía curiosidad por saber si él pensaba que yo iba a partirle la cara en el mismo aeropuerto, o esperaría a llegar a mi casa».

Mientras tanto, un actor llamado Hampton Fancher se había enamorado de la novela —la única de ciencia-ficción que había leído además de *The Stars Are My Destination*, de Alfred Bester— y convenció a otro actor, Brian Kelly, de que comprase la opción al caducar la de Jaffe. No consiguió, en cambio, convencer a Dick de que escribiese el guión, y tuvo que hacerlo él mismo. El resultado tampoco fue del agrado del escritor, quien se limitó a comentar, filosóficamente, que si Hollywood deseaba convertir su trabajo en un *thriller* sangriento a lo Mickey Spillane, él no podía hacer nada por impedirlo.

El estado de la cuestión, con todo, mejoró algo al entrar en escena un nuevo personaje, un montador llamado David Peoples, que acababa de colaborar en un documental prestigioso sobre el físico Robert Oppenheimer y su papel en la fabricación de la primera bomba atómica, *The Doy After Trinity*. Peoples releyó el libro y escribió un nuevo guión, que esta vez obtuvo la aquiescencia de Dick. Desaparecían en él muchas cosas del original —a cambio introducía el término replicantes, para evitar el más tópico de robots — pero, al menos, no traicionaba el espíritu y las preocupaciones del autor.

La película no cobró forma, sin embargo, hasta que Ridley Scott, al no encontrar financiación para otro proyecto, *Legend*, aceptó dirigirla. Veterano del cine publicitario antes de convertirse en director de películas, Scott sabía muy bien lo que quería. Quería un concepto con impacto, fuerza y lo que los expertos llaman *selling power*. Para empezar, sustituyó el extravagante título inicial por el más sonoro, contundente y al propio tiempo evasivo de *Blade Runner* (que era el título de una novelita fantacientífica de un tal Alan E. Nourse, de la que William Burroughs había hecho un tratamiento cinematográfico que no llegó a filmarse). No se dan explicaciones de lo que *blade runner* —«el que corre con la espada», sinónimo del ejecutor implacable, el cazador de replicantes con licencia para matar legalmente— significa con exactitud, ni está muy claro cuál sería su traducción castellana —aunque Galdós propondría *El hombre de sable*, título de su segunda o tercera novela.

Buen conocedor del negocio, Scott había aprendido una lección del éxito de *Alien*: que necesitaba un equivalente de la *Nostromo* diseñada por Ron Cobb y de los mecanoides intestinales de H.R. Giger. *Sentinel*, un libro de pinturas futuristas de Syd Mead, un diseñador industrial que contaba con U.S. Steel, Chrysler, Ford y Singer entre sus clientes —y había colaborado en una película de ciencia-ficción singular, *Tron*—, le proporcionó la inspiración visual que necesitaba. Así se concibió una ciudad de Los Angeles que se diría el fruto de la más negra pesadilla de Raymond Chandler tras una noche de

borrachera, y como será probablemente Los Angeles en el año 2019: un monstruoso conjunto urbano de enormes rascacielos que brotan desordenadamente entre suburbios derrelictos en una atmósfera corrompida por el *smog* y una lluvia fétida, torrencial e incesante, que abruma a la población, un *lumpen* degenerado y enloquecido.

¿Y quién vive en ese círculo dantesco, que se diría un mural del Bosco rehecho al gusto heavy metal? A partir de la presencia progresiva de comunidades de inmigrantes extranjeros en los grandes núcleos yanquis, Scott decretó que en el siglo XXI esta colonización habría llegado al colmo y que su Los Angeles estaría llena de restaurantes chinos, bares *sushi*, artesanos cambodianos, joyeros de Hong Kong, «discos» japonesas. Tiene su gracia observar que, sin haber leído Scott ninguna novela de Dick, la pintura que propone de América no está muy lejos del país ocupado por nazis y nipones en *The Man on the High Castle*, ni de los conjuntos urbanos modernos, donde lo nuevo se confunde lamentablemente con las ruinas de lo viejo, descritos en *Ubik*.

El monumento gargantuesco que domina esta indecible megalópolis —surcada por automóviles aerodinámicos, capaces de arrancar y aparcar verticalmente, de volar como avionetas— es la pirámide de la Tyrell Corporation, de dos kilómetros de alto y uno de ancho, donde reside el propio Tyrell, el cerebro creador de los replicantes; en un avieso toque de diseño, sus oficinas poseen un esplendor ciclópeo digno del Tercer Reich, y Rachael, la serena ayudante de Tyrell, luce el anguloso vestido negro y el severo peinado de las secretarias nazis.

El toque definitivo de esta estudiada y extremosa combinación de alta tecnología y putrefacción social —que fue bautizada durante el rodaje como el Infierno de Ridley— son los replicantes, robots androides fabricados para trabajar como esclavos en las colonias del espacio exterior. (Absorto tal vez en el montaje de tan tremendo mecano futurista, a Scott se le pasa por alto —pese a una larguísima leyenda introductoria en los créditos— precisar claramente el detalle importante de que los ciudadanos acomodados de la Tierra emigraron hace tiempo más allá del sistema solar. Esta omisión, unida a la práctica supresión de los animales mecánicos, que priva de sentido al test de identificación aplicado a un sospechoso en la primera escena, constituye el talón de Aquiles de la película). Los replicantes tienen una vida breve —cuatro años—, plazo tras el cual sus delicados componentes electrónicos se deterioran hasta destruirse. Algunos de estos inestables humanoides pueden degenerar antes, llegan a enloquecer y hasta matar (como el artefacto

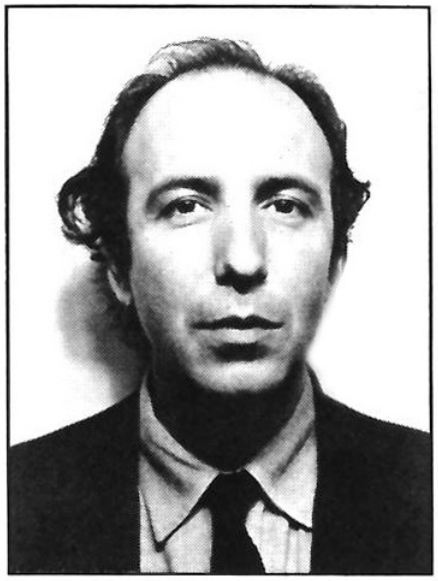
mecánico que, en julio de 1981, empaló a un obrero que traspasaba inadvertidamente una barrera de seguridad en una factoría de las industrias pesadas Kawasaki, el primer robot asesino de la Historia, mal que le pese a Isaac Asimov). Alguien, pues, tiene que perseguirles, identificarles y *retirarles* —en vez de eliminarles, magnífico eufemismo—. Para eso está nuestro Blade Runner, Rick, hombre de sable que no por azar toma los rasgos de Harrison Ford, el epónimo Indiana Jones.

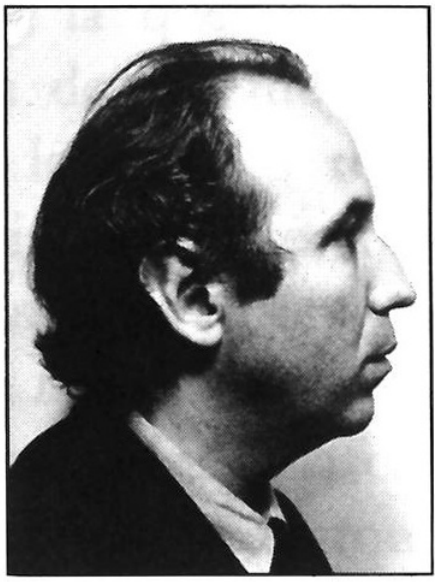
Más allá de la fantasía de Dick, alguien —¿Peoples? ¿Scott?— añadió un matiz que presta una nueva dimensión a este cuento sombrío y que podía no haber sido mucho más que un trepidante *spaguetti-western* espacial. Porque los replicantes acosados por Rick, creaciones maravillosas que no se distinguen prácticamente de los seres humanos —como su muy rubio y muy germánico jefe, Roy—, no se infiltraron en la Tierra para matar, sino para visitar a Tyrell y conseguir de él un alargamiento de su vida normal: patéticas criaturas de Frankenstein que piden gracia a su inclemente creador. A lo largo de su brutal cacería, Rick va descubriendo que sus oponentes no son las máquinas insensibles que imaginaba —pese a su ominoso aspecto punk— de la misma manera que su relación con Rachael, una muchacha *especial* (es una replicante, pero tiene emociones y recuerdos), le hace reconsiderar sus convicciones acerca de lo que es humano y lo que es mortal. Y en su enfrentamiento definitivo, delincuente y verdugo, replicante y ejecutor, Roy y Rick —tan parecidos finalmente como sus propios nombres— reconocen una frágil alianza en la brevedad de sus existencias. Dick concedió plena aprobación a esta escena, afirmando que expresaba una de las obsesiones de su novela: «El tema trágico de que si luchas contra el mal, acabas por formar parte del mal, y ésa es una condición de la vida».

Es posible que la sutileza de esta fábula quede inevitablemente oscurecida por la deslumbrante y aparatosa parafernalia puesta en juego por el director, un cineasta rudo en su refinamiento, cuyo fuerte son las historias elementales —recuérdense *Los duelistas* y *Alien*, sus dos primeras películas— de personas comentes que tratan de sobrevivir en condiciones calamitosas. *Blade Runner* resulta tan poco solemne en su posmodernidad, tan aplastante en su tratamiento visual —una apoteosis de lo que cabría denominar el Sórdido Sofisticado— como enfática la música de Vangelis que lo envuelve, empeñada en dar a una simple escena de amor, por ejemplo, proporciones wagnerianas. Pero posee dos significativas —y decisivas— cualidades que no tienen ninguna de las películas de línea similar que la precedieron. Una es la de proporcionar una perspectiva de una sociedad futura que es a un tiempo

inusual, rica e inquietante; por algo muchos talentos fuera de lo común participaron en su invención. Y la otra, no igualada hasta ahora, es la de materializar de forma maestra —gracias a la síntesis feliz de diseño y efectos especiales— una visión del mundo futuro de fascinante realidad, la más convincente que nos haya propuesto el cine.

BLADE R





Replicante: Antonio Miró
Fecha de creación: 1964
Función: sus labores
Constitución: pálida
Carácter: el que se le supone

# El futuro ya no es lo que era
(entrevista)

Lo que más me gustó de la película, y lo que más sobresale, es que, al contrario de lo que ocurre con la mayor parte de las películas futuristas, en ésta el vestuario era, por así decirlo, clásico, es decir que la gente no iba vestida muy diferente que nosotros. Recuerdo que en un encuentro en Santander, en una mesa en la que se hallaban presentes varios filósofos y en la que se hablaba sobre la moda, todos estaban de acuerdo en que la moda era algo efímero, a lo que yo respondí que eso no era exacto, pues si bien existe una moda efímera hay otra que no lo es. Dije entonces que si yo sentaba a aquella mesa a una persona vestida a la moda de los años veinte, nadie se daría cuenta de su extemporaneidad. Quienes se ocuparon en *Blade Runner* del vestuario comprendieron algo de esto y contemplaron la posibilidad de que en un futuro no lejano exista una continuidad con los hábitos del vestir menos efímeros entre los hoy vigentes. ¿Y qué es lo menos efímero? Pues en un hombre, por ejemplo, la americana, la camisa, la corbata… Eso es lo que sin duda nos sorprendió a todos un poco: comenzar a ver una película ambientada en Los Angeles en el año 2019 y ver que la primera escena, en la que un detective entrevista a un replicante, aquél viste con un traje perfectamente común. Ese contraste sorprende, pero se desprende de una reflexión muy interesante según la cual la moda, cuando responde a un buen diseño, perdura. Algo en fin que en la película queda bien claro.

En lo que respecta a las mujeres, ocurre algo muy parecido. La replicante Rachael aparece vestida con un traje de chaqueta. El traje de chaqueta para las mujeres es uno de los fenómenos de moda más destacados de nuestro siglo. Supone el acceso por parte de la mujer a un tipo de vestuario perfectamente asimilable al del hombre y constituye todavía hoy un símbolo de igualdad práctica que en la película todavía tiene validez. El traje de chaqueta que lleva Rachael puede ser un modelo de los años treinta o cuarenta. En cuanto al protagonista, Harrison Ford, si bien va vestido con un concepto más moderno, no deja de ser clásico, aunque un clásico más actual, en la línea de los trabajadores liberales de hoy día: camisa y corbata de tonos oscuros,

gabardina de tela ligera… podríamos decir un *look* contemporáneo. El único toque futurista en el vestir, o el más futurista, se introduce en la película a través de la banda de replicantes, particularmente de su líder, Roy.

El vestuario de la película, en general, pues, tanto por la reflexión que lleva detrás como por su realización me parece muy bueno.

*Charles Knode y Michael Kaplan, responsables del vestuario en la película, apostaron explícitamente, como tú observas, por un vestuario en absoluto extravagante, más bien al contrario, conservador, en la convicción, según sus propias declaraciones, de que el fenómeno de la moda es un fenómeno cíclico, en el que determinadas formas regresan una y otra vez, de tal modo que en el año 2019 las cosas no serán muy diferentes que ahora.*

Y tienen razón, aunque sólo en parte. Pues las modas se reciclan reiteradamente hasta que llega un momento dado en el que se destruyen definitivamente. Está claro que nuestra forma de vestir hoy no tiene nada que ver con la del setecientos. No parece verosímil que se pueda regresar a las formas de entonces. Ocurre más bien que la moda recorre largos segmentos de tiempo, correspondientes generalmente a varios siglos, dentro de los que, efectivamente, los diseños se repiten, pero que, llegados al límite se extinguen. ¿Cuáles son las causas que motivan esta ruptura? Evidentemente responden a la forma social de vivir. Para que haya un cambio en la forma de vestir actual tendría que darse algo así como, por ejemplo la desaparición de los automóviles, o cualquier otra cosa que cambiara sustancialmente nuestro modo de vivir. En el Los Angeles-2019 de *Blade Runner*, pese a los grandes avances tecnológicos, ello todavía no ha ocurrido. Las formas de vida son de algún modo equiparables a las nuestras, y por ello el vestuario no presenta grandes novedades. En este sentido puede añadirse que, como cualquier otra manifestación cultural, la moda refleja de algún modo los aspectos más cotidianos de nuestro vivir. Ocurre algo parecido a lo que supone el ruido en la música pop. No dejaremos de tener ruido en la música mientras no desaparezca el ruido de las calles. La ropa sólo cambiará como consecuencia de cambios sociales muy importantes, que por el momento no están a la vista. Y no parece que vayan a estarlo de aquí al 2019, como sospecha el director de *Blade Runner*.

*Los responsables del vestuario de* Blade Runner *plantean también una moda ecléctica.*

Sí, y también esto es un reflejo de la sociedad de hoy día, de la que tan poco se aparta la película. Hoy en día el vestir es un fenómeno de tribus. Recuerdo una conferencia en la que participé, sobre el tema Rock y Moda, celebrada en una especie de estación de metro. Me divirtió muchísimo ver como los representantes de los punkis, los heavys, los tecno, los nostálgicos, los rockers, etc… aparecían cada uno vestido de una forma perfectamente identificable, de acuerdo con los cánones de su tribu respectiva, reflejados también entre el público. Algo parecido ocurre, a mayor escala, en la sociedad en general. Los yupis, los progres, los más clásicos, etc… todos ellos conforman tribus perfectamente diferenciables por sus hábitos en el vestir. La película refleja este fenómeno, también allí aparecen claramente identificables los punkis, los liberales, los *haré krishnas*, los asalariados…

*Se diría que, a diferencia de otras épocas, en los últimos tiempos el vestuario, antes que un reflejo fiel de la condición social de cada uno, define las afinidades del individuo, sus ideologías, y sólo secundariamente su situación real.*

Evidentemente, y ello se refleja en una mayor variedad de los hábitos del vestir. Es verdad que hoy día puede darse el que un artista, por ejemplo, opte indistintamente por un vestuario punki o uno clásico, por decir algo.

*¿No crees pues que, de cara a un futuro, la moda, en tanto que fenómeno masivo, tienda a uniformar a la gente?*

La palabra moda significa los modos de hoy, y esto es inevitable. Se puede especular sobre la moda del futuro, pero el fenómeno de la moda es un fenómeno actual, y lo que hoy destaca es un persistente eclecticismo. En los largos de las faldas de las mujeres ello se hace particularmente evidente. La moda, por otra parte, se halla sometida a una fuerte pulsión de cambio, de continuo inconformismo. Ello, sumado a la diversidad de tribus y de intereses, garantiza un progresivo eclecticismo en el vestir y un continuo recambio de las formas más exteriores de vestuario que en nada contradicen, por lo demás, la circunstancia de que ciertos elementos de un orden que

podríamos llamar clásico permanezcan durante largos períodos, como ya he dicho antes.

*En la película, la Tierra ha pasado a ser una reserva de las clases inferiores en la que se subraya un predominio bastante importante de la raza oriental. Cierta impronta orientalista, por otra parte, puede advertirse en la moda occidental de hoy. ¿Crees que se puede presumir una tendencia creciente a la introducción de elementos orientales en la moda de un futuro próximo?*

Es posible, pero ello no supondría más que una nueva oscilación en el continuo movimiento de vaivén que genera la recíproca influencia de Oriente sobre Occidente y viceversa. Esto es algo que viene ocurriendo desde hace mucho tiempo. Por otra parte, el predominio de una influencia sobre otra tiene su última causa en una cuestión de poderío económico. Es allí donde hay que buscar la razón de la pujanza de la moda japonesa en contraste con la decadencia de la moda americana, por ejemplo. En última instancia, la moda, como tantas otras cosas, es una cuestión de poder. Los grandes cambios en la moda sólo llegan a imponerse desde el poder.

*¿En alguna otra película de fantaciencia ha ocurrido, como en* Blade Runner, *que te llame la atención el planteamiento del vestuario?*

La verdad es que no soy muy aficionado a este género de películas, de modo que no tengo demasiados elementos de contraste y de opinión. En cualquier caso, ninguna otra me ha llamado tanto la atención como ésta. A todo el mundo, por otra parte, le sorprende el que en una película ambientada en el 2019 no aparezcan por ningún lado esos estrafalarios trajes plateados o esos monos ajustados con los que por lo general se acostumbra a disfrazar a los habitantes del futuro. Recuerdo ahora, pese a todo, una película en la que también se ofrecía una interesante hipótesis en torno al vestuario futuro. Se trata de *2001 Odisea en el espacio*. Allí Kubrik vestía a sus personajes del año 2000 con trajes convencionales cuya única diferencia con los de hoy consistía en que, en lugar de complementarse con una corbata, lo hacían con un jersey de cuello alto. No me extrañaría que ésta fuera una tendencia que, efectivamente, se confirmara en el futuro, dado el desprestigio actual de la corbata como elemento común del vestuario. De hecho, ya hoy, existen indicios claros que anuncian el éxito de esta tendencia.

*En la película, Zhora, la replicante que muere acribillada en la espectacular persecución por las calles comerciales, viste una especie de impermeable transparente sobre prendas interiores. Aunque quizás ello nada tenga que ver con las intenciones de quienes determinaron ese atuendo, ¿no piensas que un avance radical en el tratamiento de los tejidos imponga en un futuro próximo un cambio brusco en nuestros hábitos de vestir?*

Seguro, seguro. No me cabe la menor duda de que ocurran cosas como que lleves una camisa y un pantalón de algodón y que un dispositivo térmico te permita controlar la temperatura con la que te quieras abrigar. Y por supuesto que algo así cambiaría bastante espectacularmente la forma de vestirse. Pero también esto pertenece al territorio de las profecías y, en consecuencia, de lo estrictamente impredecible. En *Blade Runner*, se han cuidado muy bien de apoyar ninguna hipótesis concreta y ése es, en contraste con la mayor parte de las películas de su género, su mayor atractivo y su más inteligente propuesta.

*Si te colocaran en situación de diseñar el vestuario de una película futurista, como* Blade Runner, *¿se te ocurriría alguna idea concreta que en tu opinión avanzara posibilidades latentes en la forma de vestir de hoy?*

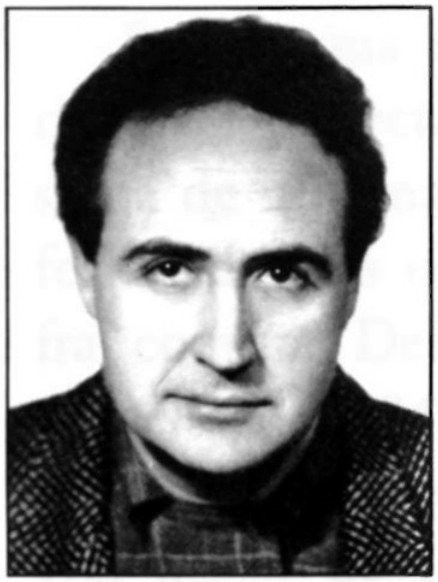
Sí, sí, seguro. Pero de una forma discreta, que apuntara más a los detalles que a las líneas generales como ocurre en la película. No sé, cosas como que las gafas incorporaran un teléfono, o algo así. En tanto que objetos susceptibles de una aplicación tecnológica precisa, yo veo a las gafas un gran futuro. Por ejemplo.

*Por todo lo que dices, parece desprenderse que, en tu opinión, el motor fundamental en los cambios del vestir lo constituyen sus aspectos funcionales, por encima de los estéticos.*

No tanto, no tanto. El factor estético es siempre muy muy importante, y puede llegar a ser determinante, confundiendo incluso el aspecto estrictamente funcional. Cuando, por ejemplo, yo, que por mi oficio debo fijarme en cosas como ésta, veo esas fotos en las que aparecen varios políticos reunidos y me fijo en la caída de los pantalones, observo un desorden

descomunal. A cada uno la caída del pantalón le cubre el zapato de una forma distinta, y me pregunto cuánto más estético sería que todos esos personajes llevaran pantalón bombacho y medias, lo cual ofrecería una impresión de mucha mayor uniformidad y destacaría la línea del zapato. Naturalmente, se trata de una observación muy personal y algo chocante, pero no necesariamente desorientada. Imagino una película ambientada en el año 3000 en la que hombres y mujeres fueran vestidos con medias, como en el setecientos. Imagínate: que la referencia histórica, en lugar de ser los años veinte o cuarenta, como ocurre parcialmente en B.R., fuera mucho más atrás. No hay que descuidar, por último, el aspecto lúdico, además de estético, que tiene la moda, y que ofrece un amplio margen al ornamento, al adorno por sí mismo, por encima de cualquier aspecto funcional. Una vez más, eso es algo que se puede ver en *Blade Runner*, cuando, en la escena del bar, en la que Harrison Ford llama por la cabina a Rachael, se ve cómo la fauna nocturna que llena el local hace uso de elementos tan absolutamente ornamentales como pamelas transparentes o largas boquillas.

# BLADE RU



Replicante: Vicente Molina Foix
Fecha de creación: 1949
Función: única
Constitución: española
Carácter: sin

# Irrealismo sucio

El 2019 de *Blade Runner* está cerca; sólo treinta y un años nos separan de él, cuatro menos de esos treinta y cinco que George Orwell puso por medio en 1949 entre su fantasía y su profecía. Un poquito más lejos, a una distancia escasa de treinta y siete años, aguarda con luz propia el 2026 de la *Metrópolis* de Lang.

Por encima del juego combinatorio de los guarismos —perfectamente apropiado a esta película, suma de una matemática demente— invoco aquí las fechas de esas obras porque las tres poseen una cifra común. Del fastidioso *concepto* que desarrolla Orwell en *1984* sólo, afortunadamente, tomó Ridley Scott la idea de futura vigilancia tecnológica. Del *diseño* de Lang, como veremos, mucho más, casi tanto, me atrevo a señalar, como del libro de Philip K. Dick. Y es que, justamente, uno de los puntos cruciales de originalidad de *Blade Runner* es su articulación en torno a una imagen figurativa y no sobre una denuncia lógica.

Dos *motivos* plásticos recurren en *Blade Runner*. El primero es la noción de medio-ambiente (*environement*) como lugar protagonista, capaz tanto de las más inesperadas amenazas (según las convenciones usuales del género fantacientífico) como de los asilos de mayor garantía. El director Scott lo explica a su manera: «Caminando por ciudades como Chicago o Nueva York en una cruda tarde de invierno se tiene esa sensación de ciudad sobrecargada. Incluso al pasar por los barrios modernos que acaban de ser levantados se ve basura junto a los rascacielos en construcción. Esencialmente, la ciudad se va empequeñeciendo cada vez más ante el medio-ambiente».

Pero junto a la realización visual, tan espléndida, de esa disolución de la urbe tradicional (que recuerda la más escueta pero no menos eficaz metonimia de Godard en *Alphaville*: una ciudad-futura de cristalerías transparentes y autopistas sin fin), *Blade Runner* nos propone, y ése es su emblema más potente, la imagen de un 2019 superdesarrollado, convertido en reino de la acumulación no restrictiva, crisol y cubo de basura de todos los iconos, despojos y conquistas, lenguas, metalenguajes, sueños y vergüenzas del hombre y la cultura anteriores. Arquitectura —y trazado ético— que los

realizadores de la película llamaron, como propuesta de trabajo, *retro-fitted* (retro-adaptable), y que a los ojos del espectador se manifiesta en esa sucia trama de irreales omegas donde conviven la grasa inmemorial del Oriente y las geometrías más secas del arte occidental, el dandi de todos los colores y el guardia rojo rebajado a punki, el transporte por medio de desastrados animales mecánicos y la bicicleta, la comida ambulante de zoco y los tenderos que se sirven del ordenador.

Esa es la «filosofía visual» de la película, como con cierta justificada pretensión la designa uno de sus artífices, Syd Mead, acreditado en los títulos como «futurista visual» y responsable, junto al diseñador Lawrence G. Paull y los supervisores de efectos especiales Douglas Trumbull y David Dryer, del llamativo *look* de la película (en *Blade Runner*, película de gesto antes que de palabra, esos tres nombres dicen más que el de los guionistas). Filosofía que consiste principalmente en anteponer la *función* al *estilo*. «Las cosas han de funcionar día a día, y se hace lo que sea para que funcionen. […] Si el aire acondicionado se estropea o le pasa algo, pues se aplica algo al edificio, un añadido en el exterior, antes que detenerse a arreglar la avería. Ese componente averiado se deja y encima se coloca otra cosa, y después se seguirá construyendo encima de todo eso».

No hace falta elaborar mucho estas rudas palabras de David Dryer para entender la fuerza imantadora que *Blade Runner* ha ejercido desde su primera aparición en las pantallas hasta hoy, en que es objeto ya de un culto mundial de latría y de una fatría de entusiastas descreídos a la que, imagino, este libro aporta nuevas liturgias. ¿O es que acaso no estamos ya acostumbrándonos —y aún nos quedan treinta y un años— a vivir *con* y *de* los barullos de una estilización de la eficacia?

Los desperfectos de la razón histórica, que empieza a no tener arreglo fácil, el ingeniero del sinsentido los recubre con capas de material efímero.

Recorramos ahora, en el trecho final, los siete años que separan *Blade Runner* de *Metrópolis*, señalando primero que la filiación de la película de Scott respecto al cine de Fritz Lang es más extensa y tiene sus citas más espectaculares en la lucha de desenlace entre Batty (Rutger Hauer) y Deckard (Harrison Ford). En esa bellísima secuencia, necesariamente ingenua, y wagneriana a través del filtro Lang (el Lang de *Los nibelungos*, película, recuérdese, que solidificó monumentalmente las exhalaciones gaseosas del espíritu ario mucho antes de que Leni Riefenstahl y el ministro Goebbels

intentasen lo mismo con más sudores), Batty, rubio como un Sigffrido, viste mallas de atleta, las luces lo resaltan en contraluz heroico, sostiene en su mano la paloma del sacrificio —que volará a su muerte ante el altar— y, en el tejado ecléctico que recuerda el bosque de flores artificiales de cemento y luz eléctrica por donde cabalgaba el personaje langiano, le habla a su rival de un punto que se encuentra «más allá de la Puerta de Tanhäuser». Scott, pragmático, pinta a su personaje, en una entrevista, como «más capaz que un atleta olímpico y con el cerebro de una computadora».

Se trata sin duda de un homenaje o un guiño de larga duración, pero respecto a *Metrópolis* realiza *Blade Runner* una sutil depredación en su brillante definición de las Dos Ciudades Simbióticas. La megápolis de Lang tenía un corte vertical que, dentro de las estupendas limitaciones del diseño de la época, mostraba tres niveles de metáfora: la superficie alada de los Señores, el mediano jardín narcisista de los Elegidos y los bajos fondos del esfuerzo prometeico. Fredersen, el dueño y señor de esos destinos, es un claro antecedente del repulido Tyrell de *Blade Runner*, y el envejecido J.F. Sebastian que surte de muñecos mecánicos a la Tyrell Corporation, un trasunto *free lance* del mago particular de Fredersen, Rotwang, creador de la malvada robot María.

Scott, como es natural en una empresa de estas premisas, retro-adapta a Lang (y a otros; dos de los más conspicuos son Frank Lloyd Wright, a quien copia una casa, y Ray Bradbury, en cuyo honor retiene el nombre original del bloque de apartamentos The Bradbury de Los Angeles, donde sitúa la vivienda de J.F. Sebastian), pero el funcionamiento de sus capas de sentido es genuino.

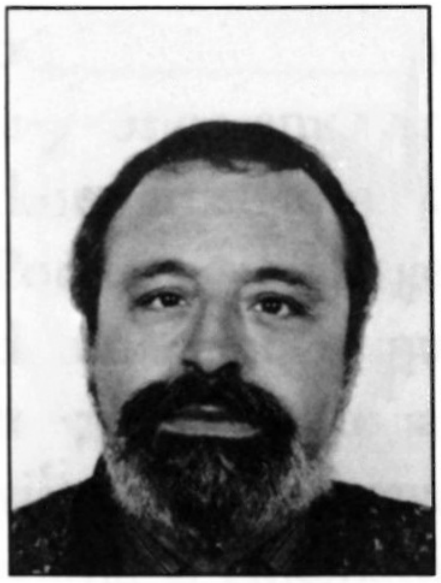
Y así, la tríada de mundos de *Metrópolis* es en *Blade Runner* dualidad de substancias contrapuestas y necesarias, que sirve a su director para plasmar mejor que ningún otro creador plástico o literario actual las avanzadas de lo que pronto seremos: una cabeza piramidal y de mucho lustre, accionada con los secos resortes del último elemento de la ciencia, y un cuerpo fofo y húmedo, acabado en pies de fango, donde las bajas pasiones tendrán el día libre, hablando en esa jerga de la pasión que por nada del mundo debe oír el sentido teórico y parabólico de más arriba.

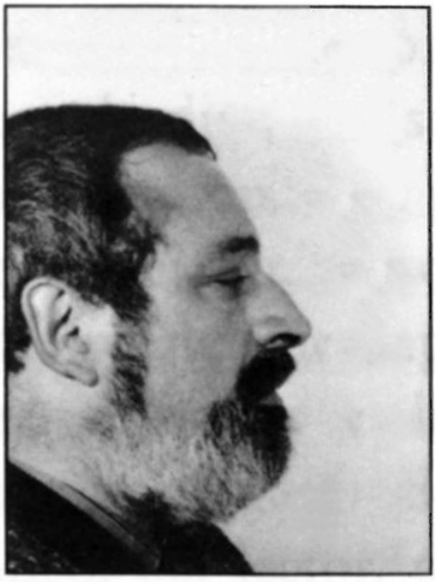
La paradoja última que no lo es, que muy probablemente se pretendía, es que tan sólo seis años después de su realización *Blade Runner* es un material altamente retro-adaptable, y no sólo por los artistas. Ya vemos, en *la vida*

*real*, los estragos que el film ha hecho en otros posteriores como *Brazil* o *Robocop*, en autores de cómic, en modistos, en arquitectos. Lo más emocionante, sin embargo, es que empieza a verse una ética de los comportamientos imaginarios que remite a *Blade Runner*.

No hará falta que llegue el 2019 para que todos seamos, si no completamente replicantes, sí, por lo menos, réplicas de otros hombres más recios y más aseados que vivieron, según todos los indicios de la historia, en la mitad final de un siglo que termina con las escabrosas formas del milenio.

# BLADE RUN





Replicante: Fernando Savater
Fecha de creación: 21.6.1947
Función: escritor
Constitución: irascible
Carácter: vividor

# La Puerta de Tanhäuser

> Todos nosotros, al igual que todos los sistemas, sentimos la avidez de desbordar nuestro propio principio de realidad y refractarnos en otra lógica.
>
> Jean Baudrillard, *El otro por sí mismo*

He seguido con cierta curiosidad la polémica librada recientemente en medios de comunicación y simposios entre críticos de diversas escuelas y creadores artísticos. Curiosidad propiciada por la lejanía. Por lo visto, la gente se deja guiar por los críticos de una manera que me resulta incomprensiblemente dócil. En todas esas disputas y debates no he visto bien subrayado que el gusto del espectador teatral o cinematográfico, del lector, del aficionado a las artes plásticas, etc… no debe ser formado *por* el crítico, sino a *pesar* del crítico y *contra* el crítico. Cualquier persona sensata sabe que un crítico no es más que otro *mirón*, aunque con posibilidad de escribir y por tanto obligación de dogmatizar su peculiarísimo gusto. Leer críticas de artes y espectáculos es una afición divertida por la misma razón que hay quien se divierte leyendo horóscopos: porque no existe obligación racional ninguna de hacer caso. Si te tomas en serio el esparcimiento, peligra la cordura y te amargas con falsos y estériles determinismos la libertad de la existencia. El dictamen de cada crítico debe ser contrarrestado con el de otros, lo mismo que debemos ir de arúspice en arúspice hasta encontrar un oráculo que nos sea favorable…

Por mi parte, mi preceptiva es muy sencilla: el buen gusto es algo frágil y cuestionable, pero el malo se presenta de manera inequívoca, vigorosa y constante. Un crítico que ha revelado buen gusto en dos o tres ocasiones puede siempre fallar a la próxima, por lo que sus dictámenes deben ser acogidos cada vez con recelo; pero quien ya ha probado su mal gusto —es decir, quien se empeña en recomendarme lo que no puede gustarme y prohibirme lo que me gusta—, es un guía fiel, aunque al *contrario*. En cuanto tengo localizado a uno de estos turbios adivinos lo aprovecho sin escrúpulo:

cada una de sus fobias se me convierte en recomendación y cada una de sus recomendaciones me hace poner pies en polvorosa. Les debo hallazgos inolvidables y milagrosas escapadas.

En cuestión cinematográfica tengo la suerte de que la mayoría de los críticos oficiales tienen un gusto detestable, es decir, para nada coincidente con el mío. Les pongo cabeza abajo, como Marx quería hacer con Hegel, y me sirven muy donosamente como brújula. Gracias a ellos he disfrutado joyas denostadas como *El nombre de la rosa* (cuanto más semianalfabeto era el censor, tanto más seriamente afirmaba que «la novela es mucho mejor»), *Los intocables*, *E la nave va…*, mientras evité con hábil escorzo ensalzados bodrios como *Masacre* o *Novecento*. El mayor regalo, empero, obtenido por este sencillo sistema fue la milagrosa *Blade Runner*, uno de los mayores esfuerzos metafísicos del cine actual. Como la metafísica a la que me refiero no es la tópica concentración ceñuda del estreñido esforzándose por *producir* lo que le sobra (según la conocida imagen del *Pensador* de Rodin), sino la reflexión vivaz y melancólica de la rosa del presente en la cruz del porvenir, fue de inmediato tachada de «efectista» (insulto tan cruel como llamarla «cinematográfica», pues no hay película que no lo sea), «deslavazada», «pretenciosa», y —crimen de crímenes— «superficial». El cine americano ya no es lo que era, comentó algún sesudo sabio que hace veinte años llamaba «fascista» a John Ford y «codicioso artesano» a Hitchkock. Bueno, al menos él sí sigue siendo lo que era: un solemne imbécil.

Ridley Scott, el director de *Blade Runner*, había realizado ya en *Alien* un sutil ejercicio espiritual sobre la ambigüedad de la siempre hurtada naturaleza en el ámbito del artificio generalizado, es decir, en la perspectiva de nuestra modernidad. En su día dediqué un análisis pormenorizado a la gradación contrapuesta en esa inolvidable película desde la espontaneidad automática de lo salvaje (polo natural) hasta el pleno salvajismo espontáneo de la perfecta automación (polo del artificio). *Blade Runner* es un replanteamiento del tema, pero con la notable variante —mejor dicho, agravante— de que lo artificialmente producido es precisamente nuestro vínculo más directo e irremediable con lo natural: la conciencia de la propia finitud. O la conciencia sin más, pues ser consciente es saber incesantemente que el cese es en todo momento posible.

El miedo a la muerte es el filo más estrecho por el que camina la condición humana, el borde donde lo natural se adelgaza al máximo pero a la vez se hace máximamente firme. Por un lado, la necesidad de la muerte, su presencia inocultable y permanente en lo más íntimo de nuestra experiencia

(lo único que con certeza está llegando, pues la cuenta atrás ya ha comenzado) es nuestro vínculo definitivo con el orden natural, el proceso inexorable de lo no elegido que nos consiente pero no nos conserva. La muerte es la frontera natural de toda ambición, todo fervor y toda rapacidad, la pura y simple derrota del amor que quisiéramos invencible. De todos los proyectos que nos conciernen, el único que sin falta ni excusa habremos de cumplir es aquél en el que nada de propio hemos puesto, el que nos trata con mayor impersonalidad y menos miramientos. La muerte propia que reclamaba como don el poeta Rilke es un contrasentido impotente, pues no podemos ostentar ninguna propiedad sobre aquello a lo que justamente pertenecemos. Pero por otro lado, si bien morir es lo más natural que nos ocurre, aquello en lo que estriba por antonomasia lo incontrolable de nuestra naturaleza, *saber* que vamos a morir es la característica menos refutablemente humana. De modo que la muerte nos une a la naturaleza, pero la conciencia de la muerte nos distancia de ella. Ni el animal ni la máquina se saben mortales: de ahí su peculiar invulnerabilidad y también lo relativo de la emoción que despiertan. Para empezar de veras a conmovernos tienen que soportar la proyección de nuestra conciencia de acabamiento, de nuestro riguroso presagio de muerte. La proximidad de su extinción les humaniza.

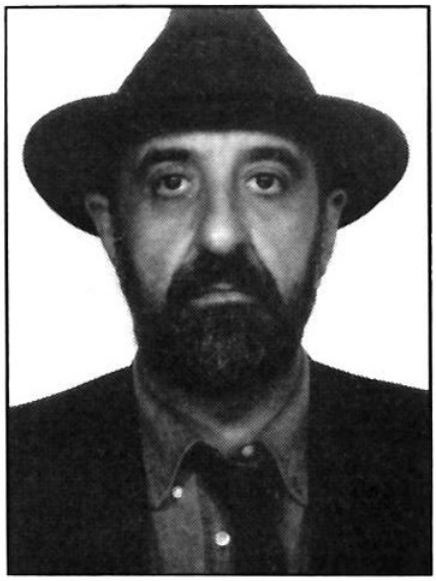
La vida es trivial, la muerte es trivial: por trivial entiendo animal, mecánica, natural. La *conciencia* del horror y del júbilo de la vida resbalando hacia la muerte, de la muerte empinándose más y más hasta hacerse con la vida: esto es lo sobrenatural, lo humano, lo trascendente. Lo contrario de lo humano es lo inconsciente: egoísmo contra identidad.

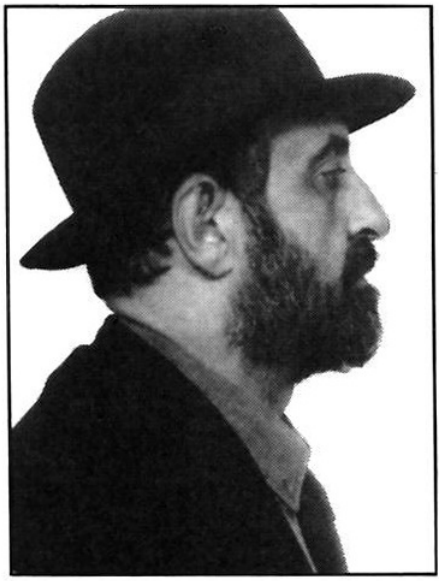
*Blade Runner* está presidida por el tema del tiempo. La Ciudad del futuro se muestra ya vieja, gastada, pasada (incluso pasada por agua, ciertamente). A los replicantes se les inventa la falsa memoria de un pasado que nunca existió (pero ¿ha existido alguna vez lo pasado?): esa memoria sirve para identificarles en la ilusión y denunciarles en la realidad. En la Ciudad siempre es de noche, hora de sombras y luces chillonas más allá del crepúsculo. El detective afronta su último caso, vuelve hacia la tarea pasada que abandonó y la reemprende por última vez. Los ojos de los replicantes los fabrica un anciano milenario que vive en estado de hibernación; sus cuerpos, un joven artesano violentamente envejecido por el síndrome de Matusalem. Los animales son cosa del pasado, aunque perfectamente reproducidos en autómatas del presente. Los replicantes vuelven a su origen en busca de su creador, obsesionados por el breve plazo de tiempo que éste les ha concedido. Quieren más tiempo, quieren todo el tiempo, quieren que el tiempo no pase

por ellos. Al líder de los replicantes —espléndido Rutger Hauer— se le va acabando el plazo concedido antes de lograr concluir la misión que se ha encomendado a sí mismo (rescatarse del tiempo). Finalmente sólo el amor se revela como capaz de un presente que no necesita pasado y se desentiende del futuro, fragilidad sin excusa y por ello mismo invulnerable.

Al final, cuando expira el tiempo, vuelve la constancia de lo irrepetible: «He visto atacar naves en llamas más allá de Orion. He visto rayos C brillar en la oscuridad cerca de la Puerta de Tanhäuser». Espectáculos ni más ni menos asombrosos que cualquiera de los testimoniados por el individuo más modesto. «He visto… estuve allí… padecí… anhelé… perdí…»: sólo es lo que no es, todo ya es pérdida y lo llamamos nuestro. «Momentos que se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia»: bienvenido a la humanidad, hermano replicante.

# BLADE RUNN





Replicante: Eduardo Urculo
Fecha de creación: 21.9.1938
Función: pintor luchador
Constitución: polimórfica
Carácter: neorromántico

# La luz perversa

Yo descubrí *Blade Runner* entre la lluvia del norte. El asfalto siempre húmedo y empapado de grises deslizantes y la atmósfera abarrotada de gases oscuros, me impedían contemplar los soñados prados rabiosamente verdes que noticias de otros tiempos narraban con melancolía. También la variada fauna y los peces que fatigaban su río desde lo alto de la montaña hasta lo hondo del valle, habían desaparecido.

Desde niño, estoy acostumbrado a los paraguas y a los amplios capotes con olor a brea que protegen de lo que, en otras geografías más secas, consideran inclemencias del tiempo.

Me inicié en el erecto mirar viendo grandes chimeneas penetrar cielos violáceos entre la niebla que el sol no conseguía desgarrar, y en las noches oscuras bocas invisibles lanzaban lenguas de fuego ocultando el trabajo sudoroso de los hombres en el interior de sus fábricas. La Tierra también tragaba en sus negras fauces durante el día, otros hombres que descendían callados hasta sus profundas entrañas. No eran replicantes ni androides, ni esperaban verse trasladados a las prometedoras «colonias exteriores». A los que intentaban escapar a su destino de esclavos les daban caza unos seres, menos sofisticados y cosmopolitas que los Blade Runner, que también realizaban «servicios especiales»: éstos eran conocidos como «la brigadilla».

El tiempo en su proceso inexorable pasó, y la historia social de mi infancia se disolvió y se mutó en arena que los vientos depositaron en los siete desiertos.

La lluvia continúa cayendo y los canalones, a veces, no dan abasto intentando evitar el desplome de los aleros. El río sigue bajando oscuro, aunque menos negro que entonces, y las especies que habían desaparecido no han vuelto.

En mi pueblo, nadie hablaba interlingua, ni siquiera bable. No había luminosos digitalizados en pantallas gigantescas anunciando Coca-Cola o Atari con boca seductora a lo Marilyn interpretada por Andy Warhol, ni invitaban a nadie a probar suerte en las maravillosas «colonias exteriores». No se veían los plurales neones iluminando las misteriosas esquinas. A lo

más, alguna bombilla Osram de bajo voltaje que producía aquella luz mortecina y ácida con olor a azufre.

En mi pueblo era notable la ausencia de haces de luz circulares surcando los espacios de la ciudad de Los Angeles, coloreándola y preñándola de sutilezas éticas y estéticas. A veces, linternas alimentadas con pilas Tudor rasgaban la noche con «naranjeros» cargados de plomo, buscando algún «fugao» que se hubiera tirado al monte. Nadie iba muy lejos… y seguía lloviendo igual que siempre.

No había «Angeles de fuego que bajaran del cielo con espadas flamígeras…». La policía no tenía máquinas voladoras tipo «Spinner» que permiten recorrer velozmente el asfalto y subir hasta las azoteas de los rascacielos de cuatrocientos pisos.

Los ingenieros de mi pueblo no eran genéticos: eran ingenieros de minas. No explotaban la tierra con sofisticadas máquinas industriales, sino con hombres y mulas que se quedaban ciegas. No existía la Tyrell Corporation, ni fabricaban Nexus 6, el sueño más soñado por el cincel de Praxíteles: la belleza, la perfección y el deseo de inmortalidad.

En mi pueblo, ya lo he dicho, no había replicantes o pellejudos, como los definía Bryant. La policía no usaba máquinas y técnicas altamente complejas en los interrogatorios tipo Voight-Kampff como utilizan los Blade Runner, para descubrir a los replicantes renegados y «retirarlos». La policía de mi pueblo —eran otros tiempos— empleaba otros métodos en los interrogatorios para otros fines.

Bajo la lluvia, los paraguas en mi pueblo se consumen como McDonalds, pero aún no llevan luz ni colores en las varillas como en el 2019, en la ciudad de Los Angeles.

Las fronteras tampoco eran enigmáticamente galácticas como en *Blade Runner*. En el húmedo asfalto no había chinos que vendiesen perritos calientes ni existía el variado y cosmopolita mestizaje de Los Angeles.

Allí, al lado de aquel Río Negro y de aquellas bombillas opacas, empecé a pintar sin evitar lo arduo del caminar y lo yermo de los desiertos, llegué durante un mes de noviembre, un día de lluvia, invitado por Ridley Scott, a Los Angeles, en el año 2019, para saborear una gran obra de Arte: el banquete más esencial, fantástico y libre de la plástica en movimiento. Era como los mil y un desnudos bajando las mil y una escaleras de Marcel Duchamp. Sentí que la luz, que es la que produce el color, se había multiplicado abriendo 2019 ventanas. La luz no venía solamente del este. La luz de *Blade Runner* no viene de ninguna parte y está en todas. El color es polimorfo y la luz perversa.

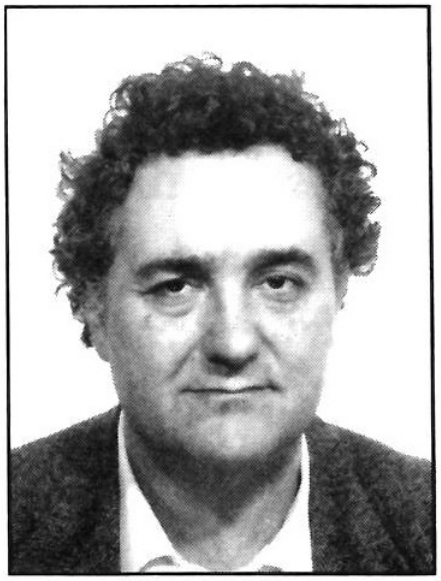
Ridley Scott me contó que iluminó con libertad el espacio de la misma manera que Velázquez libremente iluminó *Las Meninas*.

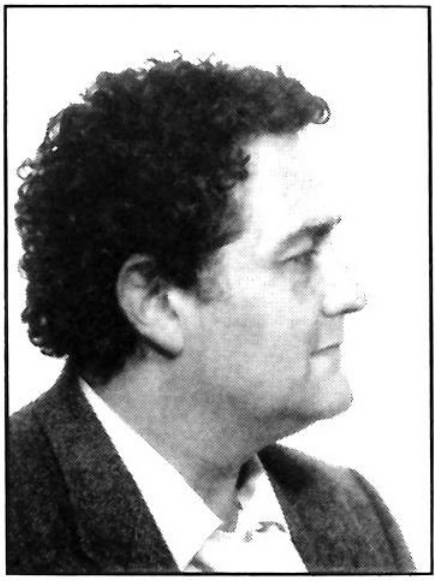
Cada objeto, móvil o inmóvil, tiene su luz propia. «Nada es impenetrable, nada es opaco, y la luz encuentra la luz». Es todo lo contrario a lo quieto, a veces monstruoso, y clasificado de los museos.

Al final, en la azotea del edificio Bradbury, como un cuadrilátero neoclásico después de un combate, patinado de ruinosas memorias brillando bajo la lluvia, la cabeza greco-romana de Nexus 6, pronuncia las últimas imágenes en presencia de Deckard: «Yo he visto cosas que vosotros no creeríais. He visto atacar naves en llamas más allá de Orion. He visto rayos C brillar en la oscuridad cerca de la Puerta de Tanhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir».

Nexus 6, languideciendo como el brillo de una estrella, suelta la blanca paloma que retenía dulcemente en su mano, y ésta emprende un vuelo ascendente y estelar sobre el Lloyd’s Bank de Richard Rosers. Nexus 6, convertido en mármol griego, ya no siente la lluvia resbalando por su cabeza ni la pátina que el tiempo produce.

# BLADE RUNNE





Replicante: Jorge Wagensberg
Fecha de creación: 2.12.48
Función: mínima
Constitución: máxima
Carácter: ístico

# Rachael y las truchas

*En las últimas escenas de la película que nos convoca en este libro el héroe y la bella replicante se pierden ebrios de futuro por un luminoso paisaje. Alguien (quizá más cercano a la producción que a la dirección) ha querido insinuar anticipándose por sorpresa a la caída del telón que siempre es posible soñar con un edén al oeste de cualquier montón de escombros. Muchos espectadores serios habrán torcido el gesto ante este desenlace a traición y consideran que basta borrarlo de la mente para retener intacto el sabor de una obra de arte maestra. Mis disculpas para quienes habían conseguido olvidar el lance pero creo de verdad que éste no deja de tener su morbo científico-filosófico. En efecto, el fin semiñoño de esta historia bien podría ser el principio de una pesadilla que, caso de llevarse a la pantalla, plantearía, ahora sí, un verdadero desafío a «los arregladores de finales». Nuestra particular ficción empieza pues, precisamente, donde terminan tantas historias de amor: en una boda. Asistimos a la primera unión mixta* natural *él,* artificial *ella. Es otoño del año 2019 y la ceremonia se ha sellado con una buena e íntima comida china.*

Verano de 2068. John se dirige al rectorado de la universidad. Está eufórico. Hoy se publican los resultados de las pruebas para el acceso a la facultad de biología. Aunque no tiene la menor duda de haberlas superado (¡qué preguntas tan ingenuas para un científico precoz como él!), el hecho de ir a constatarlo no deja de ser una alegre ceremonia. Durante un rato intervendrá en los corrillos que se formarán en torno a las listas. Consolará a los que no han tenido «suerte» y hará proyectos con los futuros compañeros.

Llega con las manos en los bolsillos y con la amplia sonrisa de quien no necesita (ni por lo tanto tiene prisa por) mirar la relación de admitidos. Dos amigos, para los que la cosa no estaba tan clara, se abrazan jubilosamente como futbolistas que acaban de colaborar en la consecución de un gol. John se acerca a ellos ampliando, aún más, su sonrisa. Un raro pestañear se apodera de las risas de sus amigos, se miran, le miran. Todo el mundo le está mirando. Ha habido un error, piensa John.

—No estás en las listas, John. Debe de haber habido un error.

—Voy a ver.

Los corrillos se deforman en un pasillo por el que John camina en busca de la papeleta explicativa. Todos, admitidos y rechazados, estudian el semblante de John con curiosidad. Un gran tipo debe reaccionar como un gran tipo ¿no?

—¿Qué ha sido, John?

—Dinos algo, somos tus amigos.

Está claro que los grandes tipos también se descomponen. John se aleja; en realidad ya está muy lejos. En el puño aprieta con rabia la bola de papel. ¡Imbéciles! Las pruebas médicas no pueden haber revelado mis antecedentes genéticos. Ni siquiera saben que eso no es posible. Ni siquiera saben que yo sé que eso no es posible. Ha sido el maldito soplo de un cretino que ni siquiera se habrá beneficiado del hueco. Han dado la razón a la abuela Rachael.

Primavera de 2075. La abuela Rachael ha cumplido ochenta años, aunque hace tan sólo cincuenta y ocho años que fuera «inventada». John se ha dedicado finalmente a la pequeña empresa familiar, una piscifactoría que suministra truchas frescas a los hoteles y pescaderos turísticos de la zona. Cuando Rachael y Deckard fundaron el negocio aún quedaban peces en los lagos y arroyos. Deckard intentó al principio criar la especie autóctona, verdadero símbolo del lugar y principal atractivo para los pescadores domingueros. No fue posible aclimatarla a las piscinas y la especie acabó extinguiéndose del todo. Sin embargo, Deckard logró que alguien le «sintetizara» una réplica perfecta: igual aspecto, mejor sabor y dicen que incluso más divertida de pescar a la cucharilla. No sobrevive mucho tiempo en libertad (lo suficiente para morder algún anzuelo), pero para el negocio eso no es sino una ventaja más. Roy, el hijo de Rachael y Deckard, y su esposa Miriam, siempre han vivido felices cuidando de las truchas y del pequeño John. El abuelo murió en 2048 sin dejar información alguna sobre los científicos que le habían ayudado. Todos los datos sobre la creación de las truchas replicantes (más de dos mil discos de un millón de megas) permanecieron en la caja fuerte hasta que John se interesara repentinamente por ellos. Fue la noche de aquel día en que fue rechazado por la universidad. Desde entonces John ha trabajado en solitario en un laboratorio que empezó siendo un simple cobertizo construido cerca del tanque de los alevines (su responsabilidad en la piscifactoría), pero hoy el cobertizo no es más que la

entrada a un inmenso laboratorio subterráneo. Nadie sabe, excepto Rachael y el propio John, hasta dónde se extiende por el subsuelo. Allí, junto a la puerta, en medio del murmullo de los chorros de agua y del burbujeo de los tanques cercanos, dormitaba Rachael de cara a los ya débiles rayos de sol.

—¿Montando guardia?

—¿Qué? Hola John. ¡Oh no! Pensaba que estabas dentro, dando los últimos toques.

—Todo está comprobado una y mil veces, abuela. Yo estoy preparado para la prueba definitiva. Sólo falta que lo estés tú.

—Confío en ti. No tengo miedo. Ya llegará el momento. No te impacientes. Sólo quiero que hablemos un poco más de todo ello.

—Me muero de ganas por hacer el gran experimento, pero también me gusta filosofar sobre sus consecuencias.

—Siéntate.

—El éxito con las truchas y con los otros animalitos es una garantía relativa, ya lo sabes. Y encontrar un voluntario humano no sería muy difícil. Hay mucha gente desahuciada que se prestaría. Todavía estás a tiempo.

—Ya tienes tu voluntario. ¿Qué diría August Weismann si levantara la cabeza? ¿Tú crees que él llegó a imaginar lo que estás a punto de hacer?

—Imposible, a finales del siglo XIX esto era del todo inimaginable. En aquel tiempo especulaban sobre una cuestión que ni siquiera podían constatar experimentalmente. A Weismann le repugnaba la idea de Lamarck según la cual la evolución se explica por la «herencia de los caracteres adquiridos». Incluso Darwin llegó a admitir esta posibilidad. Si las jirafas tienen el cuello largo es de tanto estirarlo, es decir, el efecto de generaciones y generaciones debatiéndose por alcanzar bayas de ramas cada vez más altas. Weismann no creía que el hijo de un herrero hubiera de nacer con una musculatura privilegiada y argumentó que a partir de un huevo fecundado empiezan dos procesos independientes de división celular, la que lleva al cuerpo adulto, «el soma», y «la línea germinal», el punto de partida de la generación siguiente. El primero es necesariamente mortal, pero el segundo es potencialmente eterno.

—No lo entiendo del todo, pero estoy segura de que hubieras sido un buen profesor universitario. En realidad me lo he aprendido de memoria y me lo repito tantas veces que ya no sé si lo entiendo o es que, sencillamente, me es familiar: el cuerpo debe morir, pero la información que de-ter-mi-na to-tal-men-te a un in-di-vi-duo es po-ten-cial-men-te in-mor-tal. Mi cuerpo morirá

pronto, pero antes de que eso ocurra tú vas a hacer una copia exacta. Seré artificial, pero en mi caso no más de lo que ya he sido hasta ahora.

—Estoy orgulloso de mi única alumna. Pero quiero que entiendas que yo sólo estoy seguro de reproducir el cuerpo, cerebro incluido. El nuevo cuerpo será sobre todo eso: nuevo, con la edad virtual que decidas. Sólo falta saber si serás «la misma» o sólo «idéntica». Con los animales no ha habido forma de averiguar tal cosa, claro.

—Pero tú siempre has dicho que aunque la materia cambie, lo importante es «la forma». De hecho cualquier individuo, incluso los «naturales», cambian sus moléculas miles de veces a lo largo de sus vidas. Y no por ello dejan de ser «ellos mismos» a medida que envejecen. Nunca he entendido tus reservas en este punto.

—Está bien, ya que me obligas te lo diré. De lo que no estoy seguro es de que «todo sea cuerpo» en la esencia de un individuo.

—¡John! ¿Qué estás diciendo? La prueba de que «todo es cuerpo» la tienes delante. ¡Yo soy la prueba!

—Perdóname, no quería ofenderte. No dudo de que tienes la misma cantidad de «alma» que cualquier otro ser humano. El problema es si tenemos o no tenemos. Si no tenemos la cuestión está zanjada. Podemos ser eternos, podemos ser todos dioses. Pero si tenemos alma es que alguien o algo nos la insufla en un momento determinado. Da igual si es durante la fecundación del huevo o durante el proceso de elaboración de la copia replicante. En ese caso, ¿por qué habrían de insuflarnos la misma alma y no cualquier otra de las que esperan para existir? Si Dios existe, es Dios quien nos sopla el alma. Y si Dios existe no veo por qué habría ahora de conservar el alma en cada replicación. Es como si fuera precisamente yo el que le ha hecho cambiar de opinión. Si nos quisiera inmortales ya lo seríamos.

—Pero tú puedes haber conseguido algo que nadie ha conseguido antes: un replicante exacto de otro cuerpo. Para evitar errores utilizas directamente el cuerpo «original». Por eso debes «matar» el «original»…

—Sí, no hay método de «copias indirectas» que no introduzca variaciones, y un solo error produce ya otra persona.

—No me interrumpas. Si tu método es bueno…

—Lo es.

—No me interrumpas. Si consigues reproducir un cuerpo exactamente…

—¡Con precisión infinita!

—… entonces, si tiene éxito, si después de la experiencia resulta que yo sigo siendo yo… ¡Dios mío! ¡Eso significará que Dios no existe!

—Tienes razón. He diseñado una experiencia que puede probar la existencia de Dios, mejor dicho, que puede probar la no existencia de Dios. Y eso no es lo peor: lo que estamos deseando es que mi experimento tenga éxito, es decir, que Dios no exista. ¡Que Dios me perdone! ……

Abuela ¡Por Dios! ¡Qué tontería estamos diciendo! La inmortalidad pasará sencillamente de ser una imposibilidad a ser una posibilidad.

—¿Te parece poco?

—Una bacteria se convierte ella misma en su propia descendencia y se puede decir, según cómo, que no muere por el hecho de duplicarse. Sin embargo «es mortal», ello no le salva de la posibilidad de morir. Tú tampoco estarás a salvo de un accidente mortal y si ello ocurre no habrá réplica que llegue a tiempo de salvarte. Y cuantos más siglos vivas más alta será la probabilidad de que ocurra un accidente mortal.

—Bueno, bueno. De acuerdo, Dios se reserva siempre el derecho de matarnos, pero tu experimento puede probar que el alma no existe y si el alma no existe, el papel de Dios queda muy descafeinado.

—Mi experimento probará en todo caso que el alma está mucho más ligada al cuerpo de lo que siempre hemos creído. Un hombre en particular, con un poco de suerte, tiene la posibilidad de vivir dos millones de años con la misma alma. No está mal, aunque sólo sea como avance de la medicina.

—Pero la idea de la muerte será algo insoportable. No habrá consuelo ni resignación posible.

—Eso es cierto. Al cruzar una calle uno se jugará algo más que la «vida». Morirse significará terminar con una posibilidad teórica de eternidad. Sólo puede morir lo que está vivo, pero no todo lo que está vivo tiene por qué morir. Morir dejará de ser una «ley de vida». Una frase menos para las condolencias en los funerales. ¡Y no había muchas!

—John, eso no tiene gracia. Pobre Roy. Ahora me acuerdo de él. Su máxima obsesión era saber cuándo iba a morir. Pero quizá se llegue a conseguir la «renovación» con copias indirectas. A lo mejor la consigues tú mismo. De este modo todos podríamos hacernos unas copias de seguridad a tiempo y dejarlas a buen recaudo.

—¡Qué horror! Eso plantea la posibilidad teórica de duplicarse en vida, incluso de triplicarse… ¿Te imaginas la colisión de dos «yoes»? Abuela, estamos cansados, esto no es más que ciencia-ficción.

—¿Dos «yoes»? ¿Un «yo»? ¿Cuál es la esencia del «yo»?

—Un montón de bits contenidos en el mensaje genético, supongo. Un «yo» que no tenga reparos por perpetuarse en forma de «replicante» puede ser tan inmortal como el propio mensaje genético. No te molestes otra vez, abuela. En realidad todo esto es el desquite de ya sabes qué veinticinco por ciento de mi «yo». En eso difiere nuestra marginación de la que sufren los esclavos, los pobres o los parados. Nadie desea ser esclavo, pobre o parado. Pero, si acierto en mi empresa, ¿quién será capaz de rechazar una «renovación» periódica en forma de «replicante»?

Invierno de 2148. Fuera llueve con fuerza. Son muy pocos los que utilizan el maloliente e insalubre exterior para sus movimientos, pero el clima influye en el ánimo. Uno puede poner a salvo el oído y el olfato, pero la atmósfera se ve y se siente. La luz solar apenas se abre paso hasta las ciudades; eso es ya materia de vacaciones. Según cómo mejor; así no hay discusiones a la hora de aceptar uno de los tres turnos diarios destinados al descanso. Sólo en los pueblos puede dormir todo el mundo al mismo tiempo.

Rachael camina con elegancia por la rampa mecánica. Siempre se adelanta algo. Lleva gafas negras para practicar su entretenimiento favorito cuando se desplaza por las rampas: observar todos y cada uno de los rostros que circulan en dirección contraria. Tantos y siempre distintos. Los mudos relámpagos de la tormenta se funden con los destellos de los neones. Sí, hoy hay tristeza. La lluvia entristece. Uno. Dos. Tres. Todos son desconocidos y sin embargo todos son previsibles. Uno, dos, tres. Cada uno de ellos en particular es improbable, pero pocos sorprenden. ¿Qué ocurre ahora? Parece como si los rostros de esta serie conservaran los restos de una sonrisa reciente. Cada vez más reciente. Ahora ya sonríen abiertamente. Incluso hay quien intercambia unas palabras con su vecino más próximo. La rampa termina en una plaza donde convergen otras rampas, un cruzarse isótropo de gentes. Aquí está el origen del *flash* de felicidad ambiental. Todos miran hacia el mismo lado sonriendo y sonriéndose unos a otros. Es una mujer con un niño en los brazos. ¡Un niño! Al parecer todavía puede conseguirse alguna licencia. En la nueva rampa, Rachael observa que algunos rostros le interrogan levemente con la mirada. «Claro, debe de ser mi sonrisa», piensa.

En el comedor hay cierto bullicio, pero más debido a los camareros que a los clientes. En general, éstos se concentran distraídamente en su bol y en la enorme pantalla donde unas imágenes muy familiares anuncian el telediario de mediodía. Algunos se colocan el auricular individual para escuchar el sonido. La bella presentadora informa que acaba de morir Stephen K. Donovan víctima de una cirrosis hepática. El verbo «morir» hace que

muchos bocados se queden a medio camino. Ya no hay auriculares libres. Un camarero conecta el sonido a los altavoces de la sala. La noticia debía producirse en realidad tarde o temprano, porque Stephen K. Donovan pertenecía a una antigua secta religiosa que se oponía a la «renovación por copias replicantes» y estaba considerado como el último ser humano totalmente «natural». Tenía sesenta y nueve años. La bella presentadora se ha emocionado un poco y ha prometido un amplio reportaje para este fin de semana. También habrá coloquios y entrevistas. Rachael adelantará sus vacaciones a mañana mismo.

# Epílogo

## BLADE RUNNER

Por los ocultos ojos del sueño descubro
la lluvia persistiendo sobre el espejismo futuro,
la niebla hacinada de sombras
y el laberinto de lenguas indecibles,
donde se confunde el entendimiento.

La vida de los hombres
—y la de aquellos que se les asemejan—,
sucumbe inexorablemente en la ciudad entrevista.
Alguien, huérfano de pasado,
en la infinita reiteración de su destino,
en algún instante de la eternidad,
mata al Creador y convierte la lluvia
en el olvido de todas las visiones,
en el silencio de todas las respuestas que
—no obstante—
jamás fueron ni serán pronunciadas.

Antonio Tello

# Apéndices

# 1. Una entrevista con Ridley Scott

Olivier Boissière y Dominique Lyon

*En* Blade Runner *(1982) se da una versión muy conseguida de lo que podría ser la ciudad del futuro: ese San Angeles que según usted reagrupará San Francisco y Los Angeles de aquí a cuarenta años. ¿Cómo surgieron esas imágenes?*

Al comenzar a trabajar en la película no era mi intención un cambio tan pronunciado del futuro cercano. La gente podría no entenderlo y quedarse sólo con lo exótico y lo excesivo. Dentro de cuarenta años nos pasearemos por la calle y todo será como ahora, excepto que al doblar una esquina, de repente, nos encontraremos con algo fuera de lo común. Así me imagino el futuro cercano.

Al preparar cada película elijo siempre con mucho cuidado a un ilustrador que convenga a los fines que persigo. Para *Alien* (1979) conté con Geiger y Ron Cobb. Tres años antes había encontrado en una pequeña librería una obra muy interesante de Syd Mead titulada *La Centinela*. Entonces me puse en contacto con él para que diseñara los vehículos: el «spinner» volador, los camiones, los taxis. Syd trabaja tan deprisa, nuestras conversaciones eran tan interesantes, que inevitablemente nos extendimos al entorno, a la ciudad. Él solía mencionar el «*shock* del futuro», del que yo nunca había oído hablar, para sugerir que el futuro no va a ser nada divertido. Era de lo que charlábamos, siguiendo una lógica verdaderamente apasionante. Quiero decir que no se trataba de dejar volar la imaginación, sino de seguir un proceso totalmente lógico. El siguiente paso fue pedirle bocetos de la ciudad, cómo podría ser, de qué manera se desarrollaría. Y lo más curioso es que esos *gouaches* fueron ya la imagen exacta de lo que luego construimos. Así nacieron esas imágenes.

*¿Es usted diseñador?*

Estuve tres años en Bellas Artes, en pintura. Trabajé de ilustrador, de fotógrafo y en publicidad. Supongo que así se explica mi buen entendimiento con Syd Mead. El resultado fueron esos dibujos a partir de los cuales se construyeron los decorados. Por razones financieras, la mejor manera de hacer y controlar la película era rodarla en los decorados exteriores de la Warner Brothers, donde tienen construida una gran calle con todos sus edificios. Así que la visitamos, hicimos fotografías aéreas y corregimos y ampliamos lo que nos interesaba mediante enormes paneles. Luego Syd pintó todo cuanto podría suceder en esa calle en los próximos años. Llegamos a la conclusión de que se tenderá a sacar sus tripas al aire, de que el aire acondicionado y la electricidad serán más baratos y más fáciles de reparar instalados en el exterior de los edificios. También nos pareció lógico concebir estas estructuras cuidando su estética. Es exactamente el caso del Lloyd's Bank, que tanto me interesa. Syd tenía razón.

*En* Blade Runner *también se ven tres célebres edificios de Los Angeles: Ennis House, de F.L. Wright, Union Station y el Bradbury Building.*

Es cierto que le concedo mucha importancia a la arquitectura. Antes de hacer la película, cuando aún no sabía si utilizaríamos o no decorados, me dediqué a recorrer algunas ciudades de Estados Unidos en busca de calles y edificios aprovechables. Luego no pudimos utilizarlos pero anduve por Florida, Boston y por supuesto Nueva York, donde siempre encuentras lo que quieres aunque luego no puedas utilizarlo, porque resulta imposible y carísimo bloquear un par de calles durante diecisiete semanas. Así que cuando llegué a Los Angeles sabía ya que habría que construir decorados. Y que aquellos decorados que el presupuesto no nos permitiese construir habría que buscarlos. Para el apartamento del protagonista podíamos habernos contentado con otra cosa, pero veía absolutamente necesario el hecho de que viviese solo, de que fuese el único vecino de un enorme bloque, porque eso significa mucho en cuanto al estado de la ciudad. Era una idea muy gótica porque se trata de un personaje muy gótico. El caso es que terminamos localizando en Los Angeles los edificios que necesitábamos.

*¿Qué le interesó de los elegidos?*

Son obras de arte, obras maestras. El Bradbury Building se construyó a finales del siglo XIX. A su belleza hay que añadir su atmósfera a lo Philip Marlowe. Lo pensé al principio para el apartamento de Harrison Ford, porque su personaje tiene mucho de Marlowe, pero luego me gustó más la idea de un personaje más contemporáneo, en un gran bloque de cuatro mil apartamentos vacíos. Me interesé por las construcciones de Frank L. Wright porque estoy convencido de que en el año 2019 habrá una vuelta a la decoración en arquitectura. Es el caso del Lloyd's Bank y su uso de lo decorativo. Por si no fuese poco complejo, en el futuro se complicará todavía más. En Wright se conjuga lo decorativo con lo utilitario. Es divertido: sus bloques no son de piedra sino de cemento, una idea muy utilitaria. Pensamos rodar en una de sus casas pero no podíamos meter en ella un equipo de rodaje y correr el riesgo de estropear algo tan valioso. Terminamos reproduciendo el exterior y construimos un decorado para Harrison Ford. Me encantaba la idea de que se asomase a contemplar la ciudad, las naves de la policía sorteando los edificios. Whoom… Estoy seguro de que eso impactará.

*¿Podemos hablar de la influencia de pintores?*

Sí, desde cualquier pintor del siglo XIX hasta otros mucho más antiguos. Me interesa la pintura tradicional, la figurativa, la que crea la ilusión de la tercera dimensión. En este sentido la pintura contemporánea es más limitada al ser literalmente bidimensional. Sé que es una estupidez olvidar, digamos, el poder de Matisse, su grafismo, sus imágenes verdaderamente potentes. O Picasso, que es otro genio aparte. Sin embargo no opino lo mismo de otros contemporáneos.

*¿Qué le hace decidirse por una u otra referencia? Pongamos el caso de* Alien.

Se trata de una vieja historia porque yo en aquella época preparaba *Tristán e Isolda*. Prácticamente había terminado ya de prepararla y teníamos incluso listo el guión. Estaba en Hollywood y tuve entonces ocasión de ver en un pase antes de su estreno *La Guerra de las Galaxias* (1977), que me impresionó hasta el punto de hacerme cambiar de rumbo en mi trabajo. Ahora ya no sé muy bien si acerté o no, pero entonces me convencí de que había elegido un camino demasiado limitado, de que me había equivocado con el

*Tristán*. En lugar de hacer un Tristán del siglo XI o XII decidí que el tratamiento sería futurista. Siguiendo paso a paso el guión dibujé cómo me imaginaba a esos caballeros en el futuro y también su entorno, sus vehículos. Llegué a reunir un enorme *dossier* de dibujos. La gente creía que me había vuelto loco.

Entonces fue cuando me enviaron el guión de *Alien*. Había sido ya leído por cinco o seis directores que lo habían dejado caer de las manos como si no valiese nada. Yo pensé: ¡Dios mío, pero si es buenísimo! Además, todo cuanto había dibujado para *Tristán* podía aplicarlo a *Alien*. Sabía cómo arreglármelas y acepté, vaya si acepté. Para *Tristán* la referencia concreta era Moebius, que influyó en mis dibujos pero también en mis ideas. Cuando un ilustrador estudia el trabajo de otro es fácil introducirse en su manera de pensar. Esa forma suya de combinarlo todo, el futuro y el pasado, eso lo hace creíble. Moebius es el ilustrador más prolífico, el más ingenioso que conozco; no se limita a ningún estilo en particular, sus referencias son muy extensas. Lo abarca todo.

*¿En su caso es muy diferente el producto final del* story board*?*

Normalmente no. Para *Alien* dibujé el *story board* de toda la película y en el rodaje lo respetamos plano a plano.

# 2. Un texto de Ridley Scott

*El argumento de* Blade Runner *dio un guión estupendo y, curiosamente, algo similar ocurrió con* Alien. *Cuando me llegó* Alien, *como llovido del cielo, pensé que era un argumento maravilloso e imaginé lo que podía hacerse con él: lo vi en su totalidad. Michael Deeley me trajo* Blade Runner *precisamente cuando estaba terminando* Alien. *Mientras leía el guión pensé que era muy interesante, pero también me dije: «Oh, otra vez ciencia-ficción». Luego, mientras preparaba otra cosa, el guión de* Blade Runner *no se apartaba de mi mente. Llegué a pensar que en realidad no era en absoluto ciencia-ficción. De alguna extraña manera, era más bien cine contemporáneo. De modo que fui a ver a Michael Deeley y le dije: «Hagámoslo».*

Si observas ciudades como Chicago y Nueva York en una cruda tarde de invierno, se tiene esa sensación de ciudad sobrecargada. Incluso al pasar por los barrios modernos que acaban de ser levantados se ve basura junto a los rascacielos en construcción. Esencialmente la ciudad se va empequeñeciendo cada vez más ante el medio-ambiente.

Las modas no cambiarán muy drásticamente en cuarenta años. Y creo que ése es un desastroso error que siempre cometen los cineastas: el síndrome de las cremalleras en diagonal y el pelo color platino. Si haces una historia futurista, a menos que des un salto de cien, doscientos o trescientos años, no verás una conversión tan espectacular. Sin duda, no la verás en cuarenta años.

Cuando nos dispusimos a hacer esta película, decidimos transformar en tabú la palabra «androide». Afirmé que le partiría la crisma con un bate de béisbol a quien empleara el término «androide». Esta palabra plantea todo tipo de preconceptos sobre el tipo de film que puede hacerse. Un androide podría ser humano, de hecho un ser de carne y hueso, genéticamente estructurado, pero resolvimos no aplicar ese término porque se ha hecho de él excesivo uso y abuso. Así creamos nuestra propia palabra, que es «replicante».

Un replicante es, básicamente, un ser humano completo, un cultivo de pura carne, muy avanzado y altamente perfeccionado. Y ésa es justamente la

singular dicotomía de todo el relato. El trabajo del detective consiste en ser una especie de policía, pero también un exterminador en caso necesario. Debe dar caza a los replicantes que por casualidad logran internarse en la ciudad. Los replicantes no tienen derecho a estar allí porque originariamente fueron concebidos para funciones ajenas al mundo verdadero: militares, industriales y mineras. Son una suerte de generación de segunda mano, creada para ambientes inhospitalarios y trabajos peligrosos o pesados. Puede llegar un momento en que, si tenemos que enviar un astronauta a las profundidades del espacio sabiendo que jamás volverá, prefiramos enviar un replicante.

Antes del rodaje de la película, pasé un tiempo con los actores a fin de encontrar el nivel y la dimensión de los personajes. Después de bastantes discusiones, el actor comienza a sintonizar lo que considera correcto con lo que yo quiero y conforma al personaje por ese derrotero. Es prácticamente como un proceso de escultura. Vas construyendo el personaje gradualmente, a medida que avanzas. También me resultó útil redactar una biografía de cada personaje, porque ayuda al actor a orientarse.

Dediqué cierto tiempo a explicar a Rutger y a Brion cómo fueron diseñados en principio los replicantes y qué funciones podían desempeñar. Fue casi como presentarles una historia urdida sobre cómo había evolucionado la ciencia hasta ese momento específico y qué utilidades se habían descubierto para la que, en esencia, se había convertido en una generación de segunda clase. Empezaron a asimilar todo esto y a discutir al respecto. En cuanto consigues que un actor discuta acerca de algo, sabes que estás llegando a algún sitio.

Me parece que muchos directores están comprendiendo repentinamente que las películas de efectos especiales no tienen que ser, necesariamente, películas descabelladas. La expresión «efectos especiales» se asocia, a menudo, a atroces películas de terror. Pero opino que hoy las películas con buenos efectos especiales están atrayendo a directores de otro nivel. Tanto directores como productores comienzan a darse cuenta de que los efectos especiales son, sencillamente, instrumentos muy necesarios para hacer una buena película. Si el director no se compromete, estará apostando a una jugada muy arriesgada. Si no quiere encontrarse con efectos erróneos, el director tendrá que intervenir.

# 3. Ficha técnica

A Warner Bros Pictures release [The Ladd Co.], 6/82, 114 mins. In Color, scope, 70 mm and Dolby stereo. *Directed by* Ridley Scott. *Produced by* Michael Deeley. *Screenplay by* Hampton Fancher, David Peoples, *Based on the novel «Do Androids Dream of Electric Sheep?» by* Philip K. Dick. *Cinematographer*, Jordan Cronenweth. *Production designer*, Lawrence G. Paull. *Associate producer*, Ivor Powell. *Music by* Vangelis. *Supervising editor*, Terry Rawlings. *Executive producers*, Brian Kelly, Hampton Fancher. *Special photographic effects supervisors*, Douglas Trumbull, Richard Yuricich, David Dryer. *Production executive*, Katherine Haber. *Unit production manager*, John W. Rogers. *1st assistant directors*, Newton Arnold, Peter Cornberg. *Costumes by* Charles Knode, Michael Kaplan. *Art director*, David Snyder. *Visual futurist*, Syd Mead. *Casting by* Mike Fenton, Jane Feinberg. *Script supervisor*, Anna María Quintana. *Production coordinator*, Vickie Alper. *Location manager*, Michael Neale. *Sound mixer*, Bud Alper. *Set decorators*, Linda DeScenna, Tom Roysden, Lesile Frankenheimer. *Production illustrators*, Sherman Labby, Mentor Huebner, Tom Southwell. *Assistant art director*, Stephen Dane. *Set designers*, Tom Duffield, Bill Skinner, Greg Pickrell, Charles Breen, Louis Mann, David Klasson. *Property master*, Terry Lewis. *Makeup artist*, Marvin Westmore. *Special floor effects supervisor*, Terry Frazee. *Special effects tecnicians*, Steve Galich, Logan Frazee, William G. Curtís. *Gaffer*, Dick Hart. *Best boy*, Joseph W. Cardoza Jr. *Key grip*, Carey Griffith. *Construction coordinator*, James F. Orendorf. *Stunt coordinator*, Gary Combs. *Action props*, Mike Fink, Linda Fleisher. *Still photographer*, Stephen Vaughan. *Production assistant*, Bryan Haynes. *Editor*, Marsha Nakashima. *Assistant editor*, William Zabala. *English crew: First assistant editor*, Les Healey. *Sound editor*, Peter Pennell. *Dialogue editor*, Michael Hopkins. *Dubhing mixers*, Graham V. Harstone (Pinewood), Gerry Humphries (Twickenham). *Visual displays by* Dream Quest Inc. *Electron Microscope photographs by* David Schraf. *Esper sequence*, Filmfex & Lodge/Cheesman. *Titles by* Intralink Film Graphic Design.

*Special photographic effects by* EEG. *Director of photography*, Dave Stewart. *Optical photography supervisor*, Robert Hall. *Cameramen*, Don Baker, Rupert Benson, Glen Campbell, Charles Cowles, David Hardberger, Ronald Longo, Timothy MacHugh, John Seay. *Matte artist*, Matthew Yuricich. *Additional matte artist*, Rocco Gioffre. *Assistant matte artist*, Michele Moen. *Matte photography by* Robert Bailey, Tama Takahashi, Don Jarel. *Special camera technician*, Alan Harding. *Optical line up*, Philip Barberio, Richard Ripple. *Animation and graphics*, John Wash. *Effects illustrator*, Tom Cranham. *Special projetcs consultant*, Wayne Smith. *Miniature technician*, Bob Spurlock. *Assistant effects editor*, Michael Bakauskas, Chief modelmaker, Mark Stetson. *Modelmakers*, Jerry Alien, Sean Casey, Paul Curley, Leslie Ekker, Tilomas Field, Vanee Frederick, William George, Kristopher Gregg, Robert Johnston, Michael McMillian, Thomas Phak, Christopher Ross, Robert Wilcox. *Cinetechnician*, George Polkinghome. *Still lab*, Virgil Mirano. *Electronic and mechanical design by* Evans Wetmore. *Electronic engineering by* Greg McMurry. *Computer engineering by* Richard Hollander. *Special engineering consultants*, Bud Elam, David Grafton. *Assistant to David Dryer*, Leora Glass.

| | |
|---|---|
| Deckard | Harrison Ford |
| Batty | Rutger Hauer |

| | |
|---|---|
| Rachael | Sean Young |
| Gaff | Edward James Olmos |
| Bryant | M. Emmet Walsh |
| Pris | Daryl Hannah |
| Sebastian | William Sanderson |
| León | Brion James |
| Tyrell | Joe Turkell |
| Zhora | Joanna Cassidy |
| Chew | James Hong |
| Holden | Morgan Paull |
| Bear | Kevin Thompson |
| Kaiser | John Edward Alien |
| Taffey Lewis | Hy Pyke |
| Cambodian Lady | Kimiro Hiroshige |
| Sushi Master | Robert Okazaki |
| Saleslady | Caroly DeMirjian |

# Índice de contenido

Blade Runner

También Zeus debe caer
Rafael Argullol

La caza del facsímil
Guillermo Cabrera Infante

¿Todo lo que se mueve está vivo?
Alberto Cardín
El colmo del diseño
La pasión humana por lo que se mueve
Los objetos también viven
La angustia de la caducidad

La frágil fama del futuro
Juli Capella y Quim Larrea

El hombre de sable contra el infierno de Ridley
José Luis Guarner

El futuro ya no es lo que era (entrevista)
Antonio Miró

Irrealismo sucio
Vicente Molina Foix

La Puerta de Tanhäuser
Fernando Savater

La luz perversa
Eduardo Úrculo

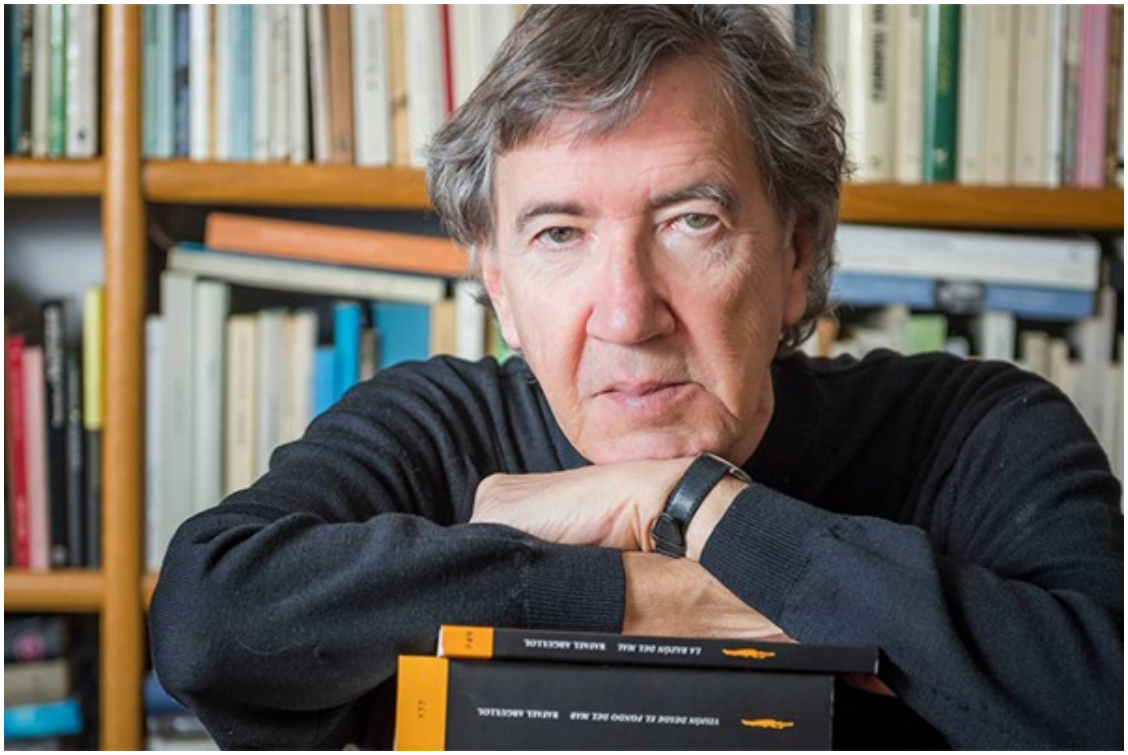
Rachael y las truchas
Jorge Wagensberg

Epílogo
Antonio Tello

Apéndices
1. Una entrevista con Ridley Scott
2. Un texto de Ridley Scott
3. Ficha técnica

Sobre los autores

# Sobre los autores

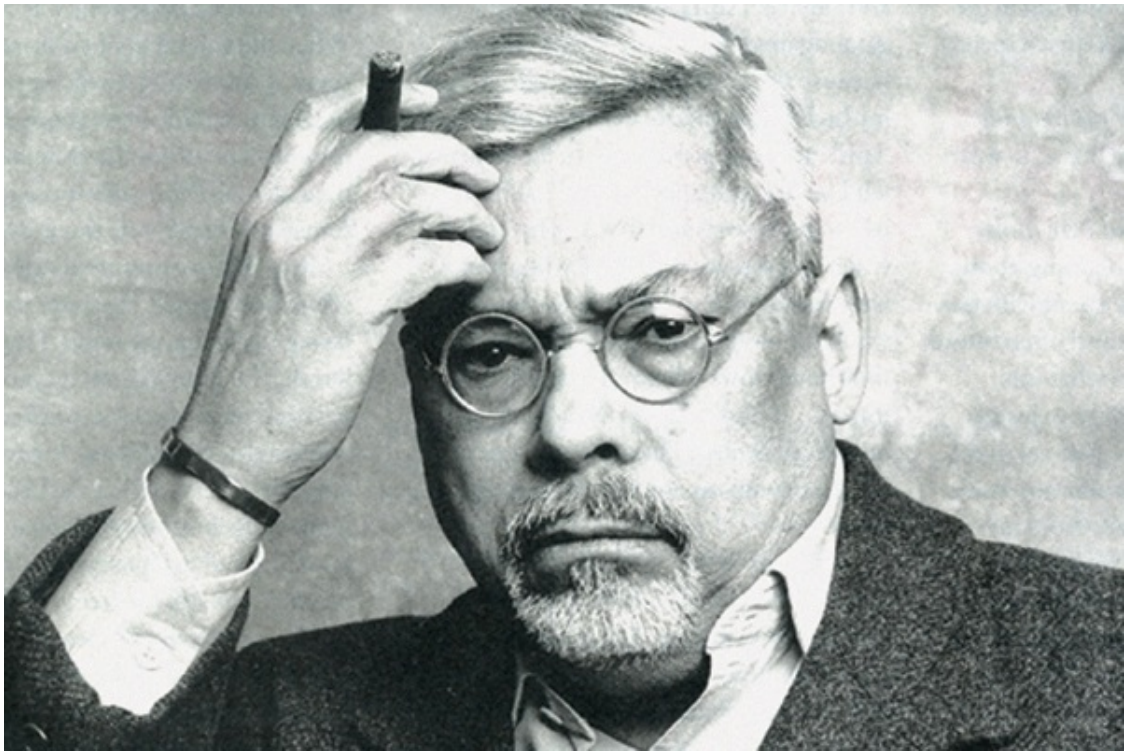


RAFAEL ARGULLOL (Barcelona, 1949). Poeta, novelista y ensayista español. Se licenció y doctoró en Estética en la Universidad Central de su ciudad natal. Impartió clases en las Universidades de Roma y Berkeley, y desde 1988 fue profesor de Estética en la Universidad Central de Barcelona, centro en el que ejerció como catedrático.

Entre su extensa producción se encuentran los libros de poemas *Disturbios del conocimiento* (1980) y *Duelo en el valle de la Muerte* (1984). De sus novelas destacan *Lampedusa* (1981) y *El asalto del cielo* (1986), cuyo protagonista emprende un viaje iniciático marcado por el descenso existencial a los infiernos, así como por una irrenunciable exigencia de belleza, que es un tema recurrente del autor. En 1989 se publicó *Desciende, río invisible*, novela centrada en una ciudad inmovilizada, que queda atrapada en un invisible estado de sitio. En 1993 le fue concedido el Premio Nadal de novela por *La razón del mal*, una obra de corte alegórico en la que subyace una reflexión sobre el mal y sobre la lucha humana entre la memoria y el olvido.

Destacado pensador, entre sus ensayos deben citarse *El Quattrocento* (1982), *La atracción del abismo* (1983), *El héroe y el único* (1984), que propone una reflexión sobre el Romanticismo, planteado como una concepción trágica del hombre moderno, *Tres miradas sobre el arte* (1985), *Territorio del nómada* (1988), *El fin del mundo como obra de arte* (1991), *El cansancio de*

*Occidente*, escrito en colaboración con el filósofo y ensayista Eugenio Trías (1992) y *Sabiduría de la ilusión* (1994).



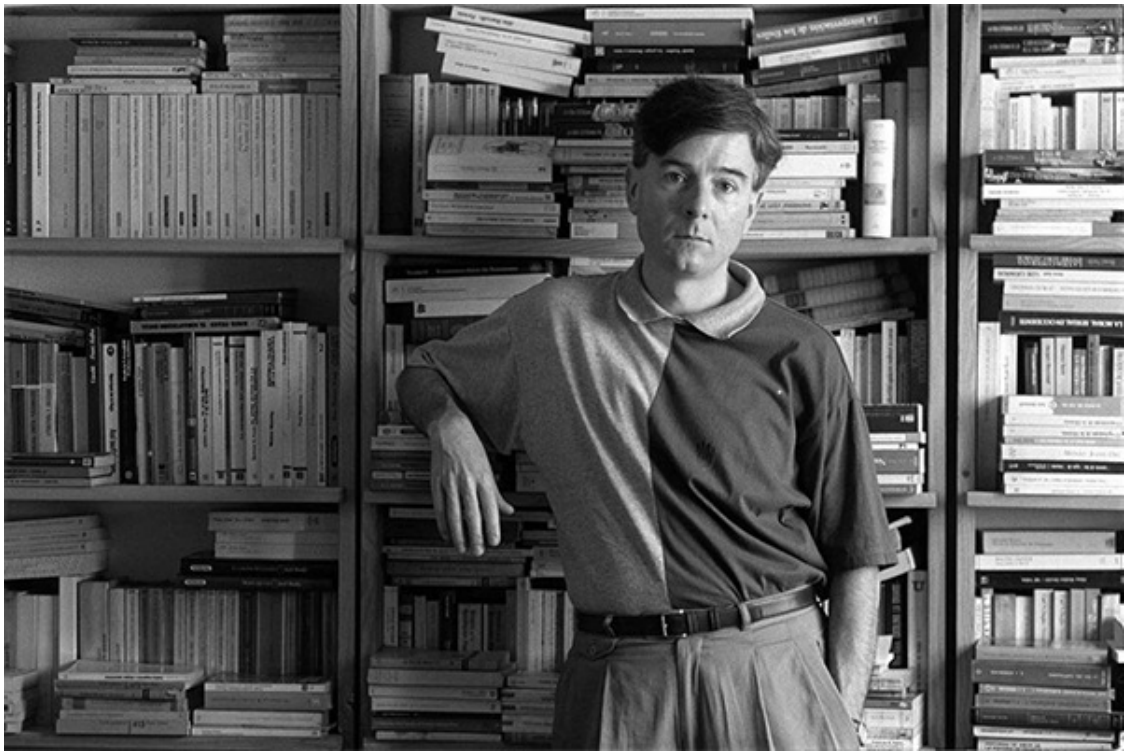
GUILLERMO CABRERA INFANTE (Gibara, Cuba, 22 de abril de 1929 - Londres, 21 de febrero de 2005). Escritor, periodista y crítico de cine. En 1941 se traslada con su familia a La Habana y allí empieza a escribir, por lo que abandona sus estudios de Medicina y comienza a trabajar en diversos oficios, ingresando en 1950 en la Escuela de Periodismo de Cuba.

En 1951 funda la Cinemateca de Cuba junto a Néstor Almendros y Tomás Gutiérrez Alea, y lo dirige hasta 1956. Trabaja como crítico de cine con el seudónimo de G. Caín desde 1954, en el semanario *Carteles*, del que tres años más tarde es redactor-jefe. En 1959, tras el cambio político en Cuba, se le nombra director del Consejo Nacional de Cultura y, a la vez, subdirector del diario *Revolución*. Poco después es director del magazine cultural cubano *Lunes de revolución*, desde su fundación hasta su clausura en 1961.

El conjunto de su obra es una especie de «*collage*» de La Habana prerrevolucionaria, además de una síntesis de la ideología del autor; considera que el compromiso no es indispensable para hacer una literatura crítica y que, en ciertas condiciones, el goce estético sirve también para cuestionar los poderes establecidos. El erotismo está presente en toda su obra, pero siempre «en función de la parodia y de la risa, cosa que un autor erótico no haría nunca», según dice él mismo. Es autor entre otras novelas de *Tres tristes tigres* (1966), *La Habana para un infante difunto* (1979) y *Ella cantaba*

*boleros* (1996). Siendo el cine lo que le atrae e impulsa al comienzo su actividad cultural y periodística, marcha a Hollywood y se convierte en el primer escritor latinoamericano guionista, con títulos como *Punto de fuga* y *Wonderwall*.

Ejerce también como profesor en las universidades de Virginia y de West Virginia y conferenciante en otras universidades americanas, como la de Oklahoma.



BENIGNO ALBERTO CARDÍN GARAY (Villamayor, España, 1948 - Barcelona, España, 1992) fue un ensayista y antropólogo, uno de los activistas LGBTI españoles más importantes de la Transición y un autor destacado de la literatura gay española. Consiguió el título de doctor en 1986 en la Universidad de Barcelona, con la tesis *Dialéctica y Canibalismo*, en la que trata de deconstruir el concepto de caníbal, con el que se ha tratado de difamar a menudo a los pueblos «primitivos». Fue profesor de dicha universidad y autor de *Guerreros, chamanes y travestis* (1984), *Tientos etnológicos* (1986) y *Lo próximo y lo lejano* (1990).

JULI CAPELLA (Barcelona, España, 1960) es arquitecto. Ha comisariado exposiciones de ámbito nacional e internacional como Diseño Industrial en España, 300% Spanish Design o Tapas. Entre sus obras de arquitectura destaca el hotel Omm en Barcelona. En el campo del interiorismo los restaurantes Jaleo, Minibar y China Chilcano para José Andrés, en EE.UU. Fue presidente del FAD-Foment de les Arts i del Disseny y miembro del Consell de la Cultura i les Arts (Generalitat de Catalunya). Dirige el estudio Capella García Arquitectura.

Fue director de las revistas *De Diseño*, *Ardi* y *Domus*. Es colaborador habitual en *El País*, *Avui* y *El Mundo*. Es autor de libros como *Nuevo Diseño Español* o *Arquitecturas Diminutas*.

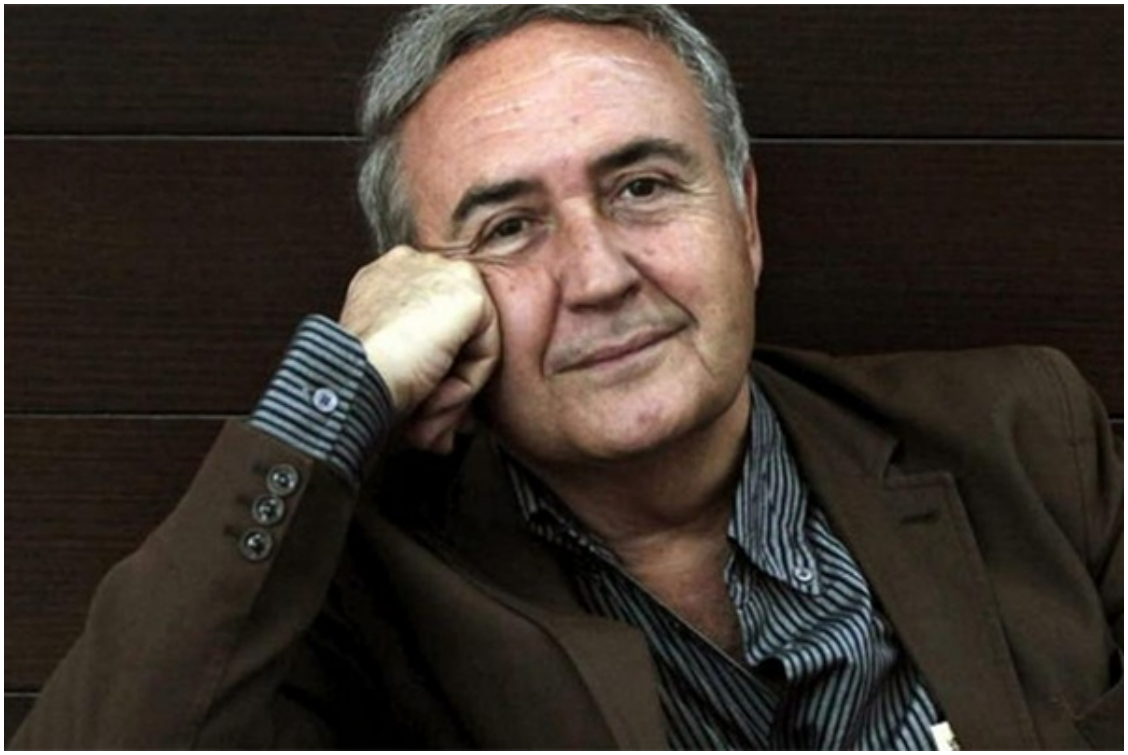
QUIM LARREA (Córdoba, España, 1957) es arquitecto. Cofundador y socio de Juli Capella & Quim Larrea Disseny. Barcelona. 1982-1997. Miembro fundador de Quim Larrea & Asociados, arquitectura, interiorismo y diseño industrial. Barcelona. Desde 1997. Ha participado en proyectos de arquitectura, urbanismo, interiorismo, diseño gráfico e industrial.

Fue miembro de la Junta de Edición de *El Croquis* y codirector de *De Diseño* y *Ardi*. Ha cooperado y sigue haciéndolo, en numerosas publicaciones especializadas en arquitectura y diseño en España y en el extranjero, así como en *El País*, *Avui* y *El Mundo*.

JOSÉ LUIS GUARNER (Barcelona, España, 1937 - Barcelona, España, 1993). Crítico cinematográfico en numerosas publicaciones, entre ellas el diario *La Vanguardia* y las revistas *The Movie*, *Fotogramas* y *Film Guide*. Fue autor de monografías sobre Rossellini, Pasolini y Visconti. Impulsó en 1959 la creación de la Semana del Cine de Barcelona, que después se transformó en el Festival Internacional de Cinema, siendo presidente desde 1977 a 1990.

Fue colaborador en España del director italiano Vittorio Cottafavi, presidente de la Asociación de Críticos y Escritores Cinematográficos de Cataluña, y escribió libros como *30 años de cine en España* (1971), *Una monografia sobre Visconti* (1978) y, sobre todo, su fundamental *Roberto Rossellini*, que apareció publicado en inglés en 1970, convirtiéndose inmediatamente en un clásico para la historiografía mundial.

ANTONIO MIRÓ (Sabadell, España, 1947) es un modista y diseñador de moda español. Responsable del vestuario de varias películas y producciones teatrales, sus colecciones suelen estar presentes en los más importantes pases de moda.



VICENTE MOLINA FOIX (Elche, España, 1946). Es narrador, poeta, dramaturgo, además de crítico y director de cine. Desde su inclusión en la histórica antología *Nueve novísimos poetas españoles*, ha centrado su producción, sin embargo, en el campo de la narrativa, donde destacan las novelas *Museo provincial de los horrores* (1970), *Busto* (Premio Barral 1973), *La comunión de los atletas* (1979), *Los padres viudos* (Premio Azorín 1983), *La Quincena Soviética* (Premio Herralde 1988), *La misa de Baroja* (1995), *La mujer sin cabeza* (1997), *El vampiro de la calle Méjico* (Premio Alfonso García Ramos 2002) y *El abrecartas* (Premio Nacional de Narrativa 2007, Premio Salambó 2007); y los volúmenes de relatos *Con tal de no morir* (2009) y *El hombre que vendió su propia cama* (2011).

FERNANDO SAVATER (San Sebastián, España, 1947) es escritor, filósofo, y catedrático de Filosofía, además de formar parte de varias agrupaciones comprometidas con la paz y en contra del terrorismo. Ha publicado más de cincuenta obras de ensayo político, literario y filosófico, narraciones y obras de teatro, además de cientos de artículos en la prensa española y extranjera. Algunos de sus libros han sido traducidos a más de veinte lenguas.

Entre sus obras destacan *La tarea del héroe* (Premio Nacional de Ensayo, 1982) y las novelas *El jardín de las dudas* (finalista del Premio Planeta, 1993) y *La hermandad de la buena suerte* (Premio Planeta, 2008). Entre sus publicaciones más recientes hay que subrayar la novela *Los invitados de la princesa* (Premio Primavera de Novela, 2012) y el ensayo *Ética de urgencia*, que se suma a las varias otras obras con las que Savater ha acercado la filosofía —siempre engarzada en el devenir del mundo actual— a todo tipo de lectores.

EDUARDO ÚRCULO (Santurce, España, 1938 – Madrid, España, 2003) fue un pintor y escultor, cuyas obras, desde la crítica social hasta el erotismo, pasando por el Pop Art, han estado presentes en numerosas exposiciones individuales y colectivas.

JORGE WAGENSBERG LUBINSKI (Barcelona, 1948 - Barcelona, 2018) fue doctor en física y profesor de Teoría de los Procesos Irreversibles en la Universidad de Barcelona. Además de investigar, fue un dinámico animador del debate de ideas, lo que le valió, entre otros, el Premio Nacional de Pensamiento y Cultura Científicos en Cataluña. Fue director de la colección *Metatemas* y director científico de la Fundación «la Caixa», después de haber dirigido durante quince años CosmoCaixa, referente de los museos de la ciencia de todo el mundo.

Fue autor de diecinueve libros y de múltiples trabajos de investigación sobre termodinámica, matemáticas, biofísica, microbiología, paleontología, entomología, museología científica y filosofía de la ciencia. Entre sus obras destaca *Ideas sobre la complejidad del mundo* (1985).

ANTONIO TELLO ARGÜELLO (Córdoba, Argentina, 1945) es un poeta y narrador argentino. Dedicado al periodismo escrito y radiofónico en Río Cuarto, también incursionó en el teatro como profesor, autor e integrante de un grupo de agitación teatral, e intervino en las fundaciones de las revistas *Cine-Síntesis* y *Puente*. En 1973 inicia su carrera literaria con la publicación del libro de cuentos *El día en que el pueblo reventó de angustia*.

Sus novelas *De cómo llegó la nieve*, *Los días de la eternidad* y *Más allá de los días*, que constituyen la trilogía *Balada del desterrado* y los cuentos de *El interior de la noche* recrean y trascienden con aspiraciones de universalidad el tiempo y el espacio históricos del terror vividos en Argentina durante la dictadura militar que gobernó el país entre 1976 y 1983.

Su poesía resulta la decantación de un lenguaje fruto de una experiencia vital que supera lo estrictamente biográfico. Para el poeta Jorge Rodríguez Hidalgo, en una nota publicada en las revistas digitales *Espacio Luke* y *Barcelona Review*, *Sílabas de arena* es el libro de poesía en español más importante publicado en las primeras décadas del siglo XXI. En diciembre de 2009, la editorial argentina Cartografías publicó *Conjeturas acerca del tiempo, el amor y otras apariencias*, su segundo libro de poesía, aunque escrito con anterioridad a *Sílabas de arena*, y en 2011 *Nadadores de altura*.

Su ensayística es parte de una misma actitud indagadora de la realidad, tanto desde el punto de vista sociológico, como en *Extraños en el paraíso*, que trata de la experiencia de la inmigración y la extranjeridad, como histórico, según se desprende de su *Breve historia de Argentina*, claves de una impotencia, como lingüístico, como lo ejemplifican *Gran Diccionario erótico*, el más completo en habla castellana en este campo, y *Diccionario político*, en el que aborda los desplazamientos de los campos semánticos que distorsionan la realidad social. Buena parte de su obra ha sido traducida a los idiomas inglés, francés, portugués, griego, turco, chino y ruso, entre otros.